TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1990年1月5日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第1号通巻86号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

お正月特大号
2大別冊ふろく付!!
①完全版
ファミスタ選手名鑑
②魔界塔士
SA・GAの世界
またまた大増ページだぜっ!

1990・1・5 350YEN 税込
VOL.1

●特集／超強力ソフトのすべてがわかる!!

ウィザードリィIII
ベストプレープロ野球II
女神転生II
双截龍II
激闘スタジアム

●年末発売全ソフトを完全チェック!!

HOT GAME SCANNER

バットマン／ヘラクレスの栄光II／イメージファイト
ザ・ロード・オブ・キング／ピンボールクエスト／ファミコン野球盤
TMネットワークLIVE IN POWER BALL／クォーターバックスクランブル
かってにシロクマ／エモやんの10倍プロ野球／神仙伝／スーパーラグビー
トップガン・デュアルファイターズ／東風／名門多古西応援団

2大特別付録
①完全保存版
ファミスタ選手名鑑
②ゲームボーイ
魔界塔士
SA・GAの世界

大好評連載中!!
●小説ウィザードリィII
風よ。龍に届いているか
●コミック版ウィザードリィ
ウィザードリィ外伝
●最新情報特集&誌上RPG
ドラゴンクエストIV
導びかれし者たち

KONAMI
ゴエモン流ギャグ
お正月名物ゴエモン・シリーズ第3弾。
悪者を倒しつつもエビス丸も加わって、
ギャグの精神を忘れません。
4メガの強力仕様で、
たっぷりこってり笑っていただきます。
「ゴエモン」の名に恥じない、
リッパなRPGになりました。
たとえば、この仕様。
2M＋2M(オォッ!)＋64KSRAM(サッスガ!)
＋バッテリーバックアップ 史上最強
もちろん、ギャグ満載。
ゴエモンといえば、やっぱギャグ RPGになっても、
もちろんたっぷり笑ってもらいます
でもって、江戸サウンド。
サウンドづくりにも定評のあるコナミ
いなせな江戸サウンドでノリノリでぃ。
初荷
ファミコンはじめは、やっぱゴエモン。
がんばれゴエモ
きえた黄金キ
©KONAMI 1990
コナミのCM、やってます テレビ ►石坂浩二のクイズ地球の歩き方 月曜日ヨル 8:00〜8:54 テレビ朝日系 ►シティハンター3 日曜日ヨル 7:00〜7:30 日本テレビ系 ►ファミッ子大集合
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-241-4900 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

連発式RPG。
今度はRPGで登場だ。
先祖代々から伝わる家宝「黄金のキセル」が盗まれた。
天下の大泥棒ゴエモン様の家に泥棒に入るとは、
みあげた根性だ。
はたして黄金のキセルはどこに…。
誰が何の目的で…。
と、謎は深まりつつもそこはホレ、ゴエモン。
ン
がいでん
外伝
セル
TM
1月5日発売
ファミコンカセット
6,980円 ※表示価格には消費税は含まれません。
金曜日ヨル 6:30〜6:55 テレビ東京系　ラジオ ►B21時スペシャル 金曜日ヨル 9:00〜9:30 ニッポン放送　►青春ラジメニア 土曜日深夜 0:00〜2:00 ラジオ関西
<北陸地区>025-229-1141 <九州地区>福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

次号のファミコ

お正月な

そして内容は…●特別付録●新・ウィザードリィ小説「ワードナの逆
●特集記事●「ドラゴンクエストⅣ」発売直前
人気ゲーム攻略特集「双截龍II」「スウィートホーム」
長谷川並一、北枕獲書き下し痛快小説/コミック「Might &
その他レギュラーコーナーも新春

ン必勝本は

らではの、

襲」文庫版(手塚一郎著)/「悪魔城伝説」大型完全必勝マップ

特報/ああ究極の「テトリス」完全マスター

「ファミスタ'90」「がんばれゴエモン外伝」ほか

Magic」(坂本かずみ作)/ソフトスクランブルスペシャル

特別編成でお届けします。

年末・年始も月2回刊。
次号発売日は
1月6日(土)
〈¥370・予価〉

ファミコン必勝本
Vol.1
1990年1月5日号
お正月特大号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.6
コミック版ウィザードリィ
ギルの迷宮
小説版ウィザードリィ
風よ。龍に届いているか

COMPUTER GAMES TODAY
NEWS 特集!! 1989年のゲーム界をふりかえる 10
HIT CHART 各種ゲームの売れゆき、人気度、全国調査 6
SOFT SCRAMBLE 7ページ、全26本!! この年末のいそがしい時にっ!! 17

ドラゴンクエストIVジャーナル 90年代の一番最初の大流行、間違いなし 24
ドラゴンクエストIV誌上RPG 今年最後の誌上ＲＰＧ。ゲームを作るのはあなた 26
ドラゴンクエストIVマスターズクラブ ドラクエファンの声・こえ・コエ… 30

ウィザードリィIII 3月の発売に先がけて 33
女神転生2 邪教の館。げに恐ろしきは宗教かな… 114
ベストプレープロ野球II カキーンと一発!! 140

ゲームボーイクラブ Ｑビリオン／マスターカラテカ／海戦ゲーム 118
PCエンジンクラブ 年末スペシャル辻&北枕の独断ゲームセレクション'89 65
セガ・メガドライブクラブ ヴァーミリオン 163

NEW SOFT STREET 177
ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡……178
バルダーダッシュ……179
タイタン……180
ドラえもん……180
キャプテン翼2……181
NEWファミコン地獄耳……181

●正月2大特別付録●

ファミスタ選手名鑑
～完全版～

魔界塔士
SA·GAの世界

HOT GAME SCANNER

双截龍II ………… 38
激闘スタジアム ………… 42
ロード・オブ・キング ………… 46
ピンボールクエスト ………… 48
ファミコン野球盤 ………… 50
TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL ………… 52
かってにシロクマ ………… 54
クォーターバックスクランブル ………… 56
エモやんの10倍プロ野球 ………… 58
トップガンデュアルファイターズ ………… 60
I LOVE ソフトボール ………… 122
名門多古西応援団 ………… 124
イメージファイト ………… 126
東風 ………… 128
神仙伝 ………… 130
ヘラクレスの栄光II ………… 132
スーパーラグビー ………… 134
バットマン ………… 136
アドベンチャーズ・オブ・ロロ ………… 138

GAME SOFT RIFILL ……Vol. 8 73

コラムランド

インサイドコラム 今回の執筆はベストプレープロ野球のアスキー、薗部氏 145
怪物博物館・ホラーは踊る 「事件記者ユルチャック」「父の愛」 146
亀松&みそのハードデイズナイト バイオテクノロジーのオハナシ 147
雅孝司のパズル天国 「しきつめパズル編」 148
タイレル辻の初級COM.用語入門講座 「ゲームを作って知った事」 149

正月号特別企画 **年末年始TV特別番組表** お役に立ちます 170

ウィザードリィ友の会 新作の話題、特に今回は呪文のお話をクローズアップ 62
FAMI-COM.FREE TALK 1989年のゲーム界をふり返っての言いたい放題!! 113
バグボーイクラブ 裏ワザって毎回毎回こんなにあるのね～。ってびっくり 153
INFORMATION 1989年のTV界をふり返ったりしてみました 166
テレカ情報局 プリペイドカードってお金になるのよね～ 166

プレゼントのお知らせ ………… 168 新作スケジュール表 ………… 182 必勝本カレンダー ………… 184

ゲーム別さくいん

I LOVE ソフトボール ………… 122·123
アドベンチャーズ・オブ・ロロ ………… 138·139
イメージファイト ………… 126·127
ヴァーミリオン ………… 163～165
ウィザードリィIII ………… 33～36
ヴォルフィード ………… 71
エモやんの10倍プロ野球 ………… 58·59
海戦ゲーム ………… 119
かってにシロクマ ………… 54·55
キャプテン翼2 ………… 181
Qビリオン ………… 118
激闘スタジアム ………… 42～45
これがプロ野球'89 ………… 72
ザ・マネーゲームII ………… 178
ザ・ロード・オブ・キング ………… 46·47
神仏伝 ………… 130·131
スーパーラグビー ………… 134·135
タイタン ………… 180
双截龍II ………… 38～41
TMネットワーク ………… 52·53
トップガンデュアルファイターズ ………… 60·61
ドラえもん ………… 180
ドラゴンクエストIV ………… 12·13 24·25
東風 ………… 128·129
バットマン ………… 136·137
バルダーダッシュ ………… 179
ピンボールクエスト ………… 48·49
ファミコン野球盤 ………… 50·51
ベストプレープロ野球II ………… 140～143
ヘラクレスの栄光II ………… 132·133
弁慶外伝 ………… 70
マスターカラテカ ………… 118
名門多古西応援団 ………… 124·125
女神転生II ………… 114～117

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.24のアンケートハガキより

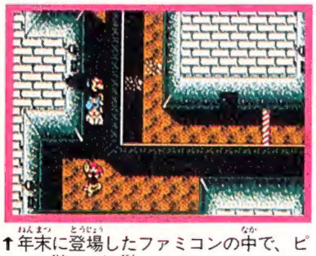
順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	573	超人気ＲＰＧ。ドラクエシリーズの最新作。発売は２月11日。４ＭＢバックアップ。￥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	291	人気ＲＰＧ「ファイナルファンタジー」シリーズ３作目。４Ｍでさらにグレードアップ
3	3	→	ウィザードリィIII	アスキー	228	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	5	↑	ファミスタ'90	ナムコ	119	ついに「ファミスタ」もシリーズ５弾。バッテリーバックアップ機能・リーグモードが新設
5	4	↓	女神転生II	ナムコ	107	熱狂的ファンを持つ３ＤタイプのＲＰＧ。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
6	24	↑	スウィートホーム	カプコン	70	映画を超えた！　とまで評価される新タイプのストーリーゲーム。怖さが楽しい
7	7	→	悪魔城伝説	コナミ	58	ドラキュラシリーズ３作目。純粋なアクションに立ち戻り、さらにルート選択が加わった
8	6	↓	ベストプレープロ野球II	アスキー	47	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第２弾。わかりやすさを重視
9	17	↑	テトリス	ＢＰＳ	40	驚くべき長寿ソフト。ファミコン初心者からマニアまで、ファンの幅も広いパズルアクション
10	10	→	ヘラクレスの栄光II	データイースト	28	前作の主人公ヘラクレスはパーティーのメンバーとしてゲームに登場。４人パーティーのRPG

順位	前回	タイトル	メーカー
11	18	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
12	9	ドラゴンボール3	バンダイ
13	14	イースII	ビクター音楽産業
14	12	新・里見八犬伝	東映動画
15	—	双截龍II	テクノスジャパン
16	11	がんばれゴエモン外伝	コナミ
17	13	トップガン・デュアルファイターズ	コナミ
18	15	フリップル	タイトー
19	—	バットマン	サン電子
20	—	コンフリクト	ビック東海
21	19	タイトーチェイスH.Q.	タイトー
22	29	悪魔くん	バンダイ
23	—	おそ松くん	バンダイ
24	22	キャプテン翼2	テクモ
25	—	激闘スタジアム	テクモ
26	—	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
27	—	スーパー魂斗羅	コナミ
28	27	忍者龍剣伝II	テクモ
29	—	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン
30	25	ゴルフッ子オープン	タイトー

●年末年始、これが売れる！

年末年始は一年で一番商品が売れる時期。12月はファミコンだけでも30本を超えるソフトが発売されます。トップ10にランキングされたソフトの中で12月に発売されるもの（されたもの）は５本。上位から順に、ファミスタ'90、スウィートホーム、悪魔城伝説、テトリス(！)、ヘラクレスの栄光。ジャンルもスポーツもの、ＲＰＧ、アクションとわかれているため、どのソフトも確実に人気を集めると思われます。さて90年のゲーム界もいいことありますように！

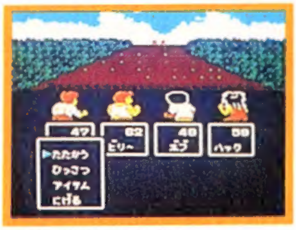
↑発売されるといっちゃ大騒ぎ…　２カ月後にはお手元に、「ドラクエIV」



↑年末に登場したファミコンの中で、ピカリと光った一品「スウィートホーム」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑今回初登場。自社名入りのタイトル「スクウェアのトムソーヤ」

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	テトリス	B.P.S.
2	5	SDガンダム2	バンダイ
3	ー	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
4	4	北斗の拳3	東映動画
5	1	ドラゴンボール3	バンダイ
6	3	ツインビー3	コナミ
7	ー	ファミスタ'89	ナムコ
8	7	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン
9	ー	コズミックイプシロン	アスミック
10	ー	メジャーリーグ	アイレム

●締めくくるテトリス

本年最後にお届けするおもちゃ店売れ筋TOP10は、1位が「テトリス」。(集計は11月末日現在)「SDガンダム2」に、新作RPG「スクウェアのトムソーヤ」が続き「北斗の拳3」は4位を保持。5位に後退「ドラゴンボール3」でした。「ツインビー3」もゆっくりと後退し6位。「ファミスタ'89」は7位に復活。「ウルティマ〜」も粘ります。新作「コズミックイプシロン」と「メジャーリーグ」は勢いなく、9位、10位でストップでした。今年は発売された総タイトル数は、160作品を越えるほどの盛況を見せましたが、1本あたりのファミコンソフトの売り上げは、全体的に縮少の傾向。ただし実数は把握できないものの、中古ソフト市場が伸びているとと推測できます。次号では、年間人気ソフトTOP100をお届けします。

↑発売当初、誰がこんな大ヒットを予想したでしょう。「テトリス」

↑久々に3Dスコープも使えるアスミックの「コズミックイプシロン」

↑映画とはほとんど関係のないアイレムの「メジャーリーグ」

今回は今年1年間の、ファミコン必勝本編集部調べのおもちゃ店売れ筋ファミコンソフト、トップ10を発表したいと思います。ま、いってみれば年間ベスト10といったところ。ただしファミコン必勝本のVol.3〜Vol.24までの通算22号分、「おもちゃ店売れ筋トップ10」の集計ですので出荷本数とか返品率とかムツカしい話はヌキにして参考までに……。

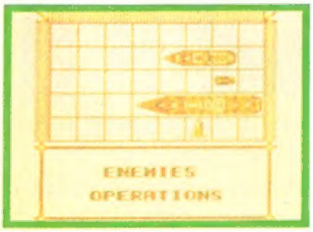
1位　スーパーマリオブラザーズ3
2位　MOTHER
3位　ファミコンジャンプ
4位　ロックマン2
　　　SDガンダム2
　　　ファミスタ'89
7位　ファミスタ'88
8位　究極ハリキリスタジアム
　　　（平成元年版）
　　　ダウンタウン熱血物語
10位　テトリス
　　　ツインビー3

結構同列順位が多いですが、こんな結果と相成りました。うーんなるほどっていう感じのベスト10でしたね。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	3	ネメシス	コナミ
4	ー	バットマン	サン電子
5	ー	海戦ゲーム	ユース



↑昔はノートの切れ端でやったものだがユースの「海戦ゲーム」

●「SA・GA」ついに発売

このコーナーが始まって以来、ずっと1位を続けてきた「SA・GA」がついに発売。初回の本数が限られているので、店頭での品不足が予想されます。さて、今回の目玉は映画が上映開始された「バットマン」。タイトル発表と同時にチャート・インしてきました。地味ながら、確実に票を伸ばしてきた「海戦ゲーム」も注目ソフトの1つです。

〜読者の声〜

●今年も残すところあとわずか。時代はいよいよ90年代を迎えるわけだけど、それに合わせてかどうか知らないけれどメガドライブのソフトが充実してきた。PCよりもSFCよりも、個人的にはメガドライブを推している僕にとって、このことは、とても喜ばしいことである。今年がPCの飛躍の年であったように、来年はメガドライブが飛躍を遂げるにちがいないとにらんでいる。その理由は2つ。1つは年末年始以降の豊富で多彩なラインアップ。もう1つはメガドライブ版コア構想ともいえるモデムなどの周辺機器の充実化にある。僕はモデム発売の延期に、来年にかけるセガの息込みを感じた。

（大阪府・神谷泰広）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.24のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	得票	コメント
1	1	イースI・II(CDロム)	ハドソン	221	発売直前でダントツのトップは納得ですね。アクションRPGの名作。きっと定番になるぞ
2	4	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	101	内容がわからないのに、この人気。発売も未定…。もしかして、エンジンのドラクエになれる？
3	2	源平討魔伝	ナムコ	79	あいかわらず安定してますねぇ、これ。あと、たった3ヵ月の辛抱です。あー、待ち遠しい
4	3	PC原人	ハドソン	76	適度なゲームバランス、個性的なキャラクター、とっても良質なアクションゲームだ
5	6	ダライアス	NECアベニュー	53	こちらも発売が迫り、得票を倍増しました。来年もシューティング充実の年だといいですね
6	―	麻雀学園	フェイス	49	ついに出た!! 女の子が脱ぐ麻雀ゲーム。やはり、夜中にこっそりとプレイするのだろーか？
7	9	ニュートピア	ハドソン	47	ゼルダが発売されたのは、昭和61年2月でありました。未経験の方は、ぜひどうぞ
8	―	オーダイン	ナムコ	34	おっと、返り咲きですね。パワーアップ、お店、2人同時プレイ、香奈ちゃん。確実確実
9	―	シティハンター	サン電子	29	拳銃片手のアクションゲーム。アニメのシティハンター3も、なかなか好調なようですな
10	―	スプラッターハウス	ナムコ	18	源平と並んで期待大のナムコのアクションゲーム。ゲーセンのオドロオドロをカンペキ移植！

年末年始の購入予定は？

上位にはおなじみの顔が並びますが、6位以下が大きく変わりました。初登場「スプラッタハウス」はゲーセンで人気があった“ぐちゃぐちゃホラーアクション”です。ファミコンのコミカル版と違い、オリジナルの完全移植。あのスプラッタムービーの世界が家庭で味わえるのはうれしーのですが、親の目がちょっと気になる…かな？ 親の目と言えば、脱衣麻雀が楽しめる「麻雀学園」もランクイン。非常事態用RPG風画面てのが、なかなか笑えます。クリスマス、お年玉とソフト購入の機会が増える楽しい季節。さて…。

↑名作が美しいグラフィックによってよみがえる。「イースI・II」

VOICE

PCエンジンに関する不満を柏市にお住まいのT・S君（大学生）が語ってくれた所によると…。

「何といってもコントローラーが使いにくいっスよ。斜めに入りにくいもんだから『ダンジョンエクスプローラー』とかで斜め撃ちがつらいんだよね。あと今からでもターボパッドを標準装備にすべきでしょう。後から出たシャトルとかはそうなんだから。」

次に田無市にお住まいのM・Sさん（大学生）の声を聞いてみました。

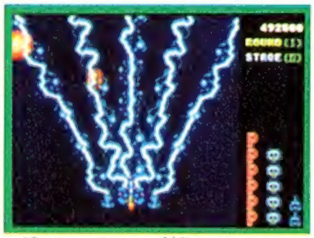
「ソフトはいっぱいあるからいいんだけど、全部がいいゲームってわけじゃないから選ぶのに悩みます。あと全体に難しいゲームが多いような気がします。私にも出来る様なゲームをもっと出して欲しいですね」

いろんな不満が出た所で、また来年。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	5	ファンタシースターIII	セガ
3	3	ゴールデンアックス	セガ
4	―	TATSUJIN	セガ
5	4	ヴァーミリオン	セガ



↑難しさにかけては有名な「TATSUJIN」。うれしい移植

●PSIIIが追撃の年末

「ソーサリアン」の首位は変わりませんが、「ファンタシースターIII」が2位まで上がって来ました。やはり、と言うべきでしょうが、年末の期待作を押しのけての来年発売物のランクインには手離しで喜べないものがあります。その年末物が3、4、5位を占めています。これらも実際の売れ行きではランク以上に頑張ってほしいものです。

→サードパーティの増加でソフトにバリエーションを

←年末以降のタイトル増加に期待したいところだ

VOICE

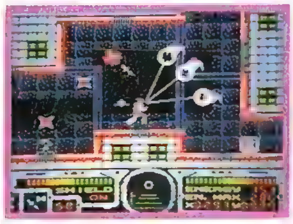
MDに関する不満を、ユーザーでもある某メーカー広報担当の方にきいてみました。

「とりあえず、ありがちなアッパーバージョン発表をなるべく避けてほしいですね。サードパーティが少ないせいかソフトにバラエティがあまりないとも思います。あと、あのパッドだと手が痛くなります。」

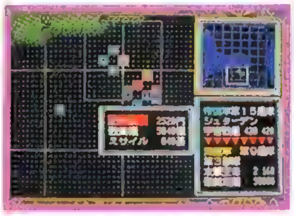
PERSONAL COMPUTER TOP 10

●水滸伝、突然の復活！

「信長の野望・戦国群雄伝」ばかりがクローズアップされていましたが、ここにきて同じく光栄のシミュレーションゲーム「水滸伝・天命の誓い」が原因不明の復活を遂げました。このゲーム、シミュレーションゲームにしてはストーリー性に重きを置いており、新鮮な感覚で遊ぶことができます。登場する108人もの武将たちの織りなす壮大な物語をぜひ体験してください。第2位は、ゲームアーツの「ファイアーホーク」。ひと昔前にPC88SRで衝撃的なデビューを飾った「テグザー」の続編です。ボーステックの「銀河英雄伝説」は第4位。同名の小説のゲーム化です。「パワーアップ・キット」の発売によって人気を取り戻したのでしょう。ぼくらの「テトリス」は今回第5位。ひやひや、ガンバってくれます。A．パジトノフ氏の新作「ハットトリス」がパソコンでも発売されるといいですね。期待してますよ、BPSさん！



↑今回初登場!!　ゲームアーツの「FIRE HAWK」



↑こちらも初登場。同名小説のゲーム化「銀河英雄伝説」

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	－	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC-9800、8800、X1 他
2	－	FIRE HAWK～テグザー2～	ゲームアーツ	PC-8800、MSX2
3	－	DISC STATION クリスマス号	コンパイル	MSX2
4	－	銀河英雄伝説	ボーステック	PC-9800、8800 MSX2
5	3	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800、X1 他
6	－	激突ペナントレース	コナミ	MSX
7	2	遙かなるオーガスタ	T＆Eソフト	PC-9800シリーズ
8	9	提督の決断	光栄	PC-9800シリーズ
9	6	信長の野望　戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
10	－	晴れのち大騒ぎ	フェアリーテール	PC-9800、8800

●これぞゴルフゲームの究極

T＆Eソフトというとどうしても大人気のRPG「ハイドライド」シリーズを連想してしまいますが、この「遙かなるオーガスタ」でイメージが変わることでしょう。新開発のポリシスというシステムにより、究極といっても過言ではないゴルフ・シミュレーションが誕生したのですから。これなら自宅でゴルフが上達するかもしれませんね。

ARCADE GAMES TOP 5

●パズルゲーム強し!!

またもやテトリスがトップ。これでテトリスのトップ独走記録は連続1年。もう何もいうことはなし…　後は記録をどこまで続けられるか…って感じです。前回の3位を押し退けて今回のチャートに新たに加わった2作、クォースとパズニック、どちらもテトリスが人気を博した事に触発され、各社がポストテトリスを当てこんで開発したパズルゲーム。クォースが攻めてくる不定形ブロックに向けてブロックを撃ち、四角形を作っていくというよりアクション性の強い物にくらべ、後者は完全な頭脳ゲームとなっているのが実におもしろい。

↑もう使う写真もキャプションも変えようがない、誰もが御存知「テトリス」

TM and ©1987, Academy Soft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.and Sphere, Inc. ©1988 Tengen (Atari Games). All rightsreserved. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov, respectively.
Adapted by ©SEGA 1988.

↑インベーダー＋テトリスといった所か。コナミの「クォース」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	テトリス	セガ	御存知、ソビエト生まれの人気パズルゲーム
2	2	ワールドカップ'90	テクモ	トラックボールを使わないサッカーゲーム
3	－	クォース	コナミ	テトリスがシューティングゲームに進化
4	－	パズニック	アニメーション部タイトー	業界初!?ちょっとエッチなパズルゲーム
5	3	スーパーマスターズ	セガ	リアルシミュレーションゴルフゲーム

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
2	－	S.C.I	タイトー	犯人めざして野こえ山こえのカーチェイス
3	2	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！　体感ドライブゲーム
4	3	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
5	5	ダライアスII	タイトー	モニターを2つ使った超ムズシューティング

●次回チャートはいかに？

クォースとパズニック、面白いのが前者がよりアクションに重きを置いているのに対し、後者は純粋な頭脳ゲームとなっている所。ほんとメーカーの特徴が強く出ているのだ。今回のチャートの軍配はクォースに上がりはしたものの、次回はどうなるか？　実に興味深いところです。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

特集 1989年のゲーム界をふりかえる

●昭和から平成へ、世間の激動につられるかのごとく、ゲーム界も大きく揺れ動いたこの一年。

☆ゲームボーイが大ヒット

4月に発売された任天堂のハンドヘルド型液晶モノクロハード「ゲームボーイ」は、その手軽さが手伝って好調な売れ行き。現在も品薄状態。

☆PCエンジン、新型3機種発売

10〜11月にPCエンジンスーパーグラフィックス、同コアグラフィックス、同シャトルを発表後発売へ。同一ハード上での差別化を図る。

☆テトリスブームが思わぬ方向に

パソコンからアーケード、そして家庭用へと飛び火した「テトリス」のブームは、その著作権保有を巡って米国任天堂とテンゲン社間で論争。

☆カラー液晶ゲーム機、リンクス発売

アメリカのアタリ社が6月に発表した「リンクス」が11月に日本でも発売された。カラー液晶が注目の的だが、流通量が少ないとの不安も。

☆糸井重里プロデュース、MOTHER発売

熱烈なゲームファンとして高名な糸井重里氏がシナリオ、システム構築を手がけたRPG「MOTHER」が7月に発売、ヒットした。

☆ドラクエⅣ製作発表、しかし発売は延期

現在の家庭用ゲーム界を代表するRPGシリーズ「ドラゴンクエスト」のⅣが製作発表したものの、ROM事情の問題から来年2月に発売延期。

☆ナムコと任天堂が契約問題で紛争

ファミコンソフトの年間生産本数制限に関する契約のトラブルから、対立が続いていたナムコと任天堂は7月に再契約を締結。一応決着した。

☆スーパーファミコン、仕様発表

'88年11月にアウトラインの仕様を発表した任天堂の「スーパーファミコン」は7月に最終仕様を発表したが、半導体事情により来夏以降発売。

☆通信によるホームバンキング等の活発化

大手証券会社や金融機関による、ファミコンの家庭用端末化が進む。また、メガドライブはゲーム情報サービスの実験を行い、通信が活発化。

☆家庭用ゲーム市場の国際化が進む

'88年あたりからアメリカで猛威をふるっているNESは今年も好調。追随する形でPCエンジン、メガドライブもアメリカ市場に参入。

1989年はゲーム界にとって激動の1年だった、と言っても差し支えないと思う。スーパーファミコンの仕様発表、PCエンジン3機種、ゲームボーイ、リンクス等の新ハード登場、「MOTHER」、「テトリス」など、これまでとは異なる形でのヒットソフトの出現。昨年までとは明らかに違う動きがハード、ソフトの両面で見られた。しかし、試行錯誤の答えは未だ出ていない。来たるべき1990年に向けての準備なのだろう。足取り軽く新たなステップを踏み出すゲーム界の行く先は、夢の未来か、世紀末のデカダンスか!?

1月 JANUARY

ドラクエⅣ正式発表される

昭和から平成へ、戦後は終わりを告げ、新時代へ入った。この月には噂だけが先行していた「ドラゴンクエストⅣ」の製作が発表され、サブタイトルに「導びかれし者たち」と付けられていることまでが明かされた。しかし、この時には具体的な発売時期は決まっていなかった。それに伴って読者のチャートに登場、現在までずっと1位の座を保っている。また、この時期からアメリカでの代理戦争として、任天堂とナムコの対立がマスコミ報道に多く登場するようになった。

2月 FEBRUARY

テトリス、じわじわと浸透

大喪の礼が執り行われ、東京は首都としての機能を一時停止した。

当日はテレビを見ないでゲームやビデオを楽しんでいた人も少なくないと思う。ゲーム界の方はあまり大きな動きはなかったが、この頃からBPSの「テトリス」の人気が急上昇。'88年12月の発売時にはほとんど見向きもされなかったのが、急にディスカウントショップでの店頭価格が上がったりもした。「ウィザードリィII」が21日に発売。Ⅰに引き続いてのヒットとなった。また、28日には32ビットパソコン「FM−TOWNS」が発売された。

3月 MARCH

揺れ動く任天堂・ナムコ問題

'88年11月30日に京都地裁に起こされていたナムコの仮処分申請が9日に却下された。契約更新問題に直接の関係はないものの、両社の今後の動きが注目され、特にナムコはいかなる形をもってしてもファミコンソフトは出し続けるとの立場を崩さず、問題は再び暗礁に乗り上げた。また、2日には「MOTHER」の発表会が催された。糸井重里がゲームを作る、とのことでゲームマスコミだけでなく、一般マスコミにも多く登場し、これまでにはない話題をふりまいた。

マシン別'89年のソフトの傾向

	短評	代表ソフト
ファミコン 長期安定も漸落傾向否めず。ドラクエIV期待	ソフトの発売本数は150に近いが、強力な決定打、とりわけドラクエIVの延期が響き、小粒化した。	ウィザードリィII、ファミコンジャンプ、クインティ、MOTHER、遊々記、ファミスタ'90
PCエンジン ソフトの発売本数が飛躍的に増加も内容に?	3月を境に一気にソフト本数が増えた。しかし内容面で疑問がつくものが増えたのも事実。	ネクタリス、コブラ、究極タイガー、天外魔境、スーパー桃太郎電鉄、麻雀学園、PC原人、イースI、II
メガドライブ ソフト本数が少なく、ハード性能高も伸びず	サードパーティの参入が少なく、ソフト本数が少ないのがダメージ。年末からようやく揃い始める。	ファンタシースターII、スーパー大戦略、大魔界村、ザ・スーパー忍、TATSUJIN、ヴァーミリオン
ゲームボーイ 気軽さ、手軽さが若年層に大アピールし躍進	テトリスを筆頭にシンプルなゲームが多く、大作主義に飽きたユーザーをその簡便さも手伝って獲得した。	スーパーマリオランド、テトリス、モトクロス・マニアックス、シーサイドバレー、魔界塔士SA・GA

4月 APRIL
ゲームボーイ人気爆発!

1日から消費税が導入され、全国で煩わしい、1円玉がうっとおしいなど反対意見が続出。当然、ゲーム界にもその波紋は響いてきた。だが、21日に発売されたゲームボーイは発売直後から大ヒット、本体はあっという間に品切れになった。また、15日に発売が予定されていたメガドライブ版「テトリス」は任天堂がソ連で家庭用ゲーム機の販売契約を独自に結んでしまったため、テンゲン社から版権を買っていたセガは発売延期を余儀なくされた。現在もセガの倉庫にはパッケージされたテトリスが眠っているという。

5月 MAY
平穏なゴールデンウイーク

世間は竹下→宇野への首相交代劇で揺れ動いていたが、こちらはあまり大きな動きはなかった。ゲームボーイにサードパーティの大量参入が決定した。

6月 JUNE
アメリカでCESが開催

中国での悲惨な事件とは裏腹に、ゲーム界は秋〜冬に向けた新作のショーが活発に行われた。アメリカでのCESでは相変わらずのNESの好調さに加え、海外版PCエンジン(商品名TURBO GRAFX)メガドライブ(商品名GENESIS)が発表され、NES一辺倒のアメリカ市場に殴り込みをかけた。

80年代のゲーム界をふりかえる

1978年に「スペースインベーダー」が大ヒットし、世間に認知されたテレビゲームは、'80年の「ギャラクシアン」「パックマン」の登場で、いよいよ市民権を得たかに見えた。パソコンの普及もあり、ゲームを取り巻く状況はますます広がりを見せ、'83年のファミコン登場によって老若男女が楽しめるエンターテイメントとして成熟した。しかし、ゲームセンターが新風営法により、深夜0時以降の営業ができなくなったり、ファミコン世界と現実世界の区別がつかなくなるなどの論もあり、決して平坦な道ではなかった。

7月 JULY
MOTHER発売に湧く

この頃からゲーム界は大きく動き始めた。ハイライトは27日のMOTHER発売、28日のスーパーファミコン仕様説明会。MOTHERは前評判通りの強さを発揮し、夏休み市場をリードした。28日の発表会では、スーパーファミコンの予想外の性能の高さに会場から驚きの声が出たが、1年以上の発売延期が伝えられた。また、任天堂と

ナムコの契約問題もナムコの譲歩があって、25日に更改された。

8月 AUGUST
あの事件が発覚したのは…

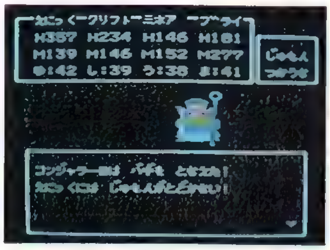
世間を震撼させたM君の事件。ホラービデオほどでないが、ゲームも悪者にされかかった。まことに遺憾なのである。さて、7月ほどの目立った動きは見られない月であったが、任天堂の株式の5割無償償還の発表により、株価の急上昇が起こり、つられて他メーカーの株価も大巾に上昇した。

9月 SEPTEMBER
メガドライブの通信実験

12日頃からメガドライブとモデムによる情報サービスの実験が始まった。ファミコンネットワークに先駆けて行われたが、肝心の一般向けサービス開始はハード上の問題もあり、来年の2月以降となった。

10月 OCTORBER
PCエンジンSG発表!

7日にPCエンジン新機種の先陣を切ってスーパーグラフィックスの発表が行われた。性能よりも、価格と大きさ面で大巾にアップしてしまった。また、ファミコンでは株式取引以外の新通信展開として、ホームバンキングを開始、メガドライブでも追随する形でホームバンキング開始を報じたが、こちらはモデム本体の遅れから未開始である。30日には6月のCESで姿を現したカラー液晶ゲーム機「リンクス」の発売が報じられた。ゲームボーイとは一線を画すハードであり、液晶ゲーム



機は2機種での展開となった。

11月 NOVEMBER
PCエンジンに2機種追加

PCエンジンの普及機、シャトルが22日発売、後継機、コアグラフィックスが12月8日の発売が報じられ、3機種展開が正式に決定した。アメリカでの「テトリス裁判」は任天堂の勝訴に終わり、テンゲン社のNES用「テトリス」は販売禁止となった。21、22日には流通業者と任天堂の後援による展示会が開催された。

12月 DECEMBER
PCエンジン3機種発売

シャトルと遅れていたスーパーグラフィックスが8日に発売され、時代は駆け足で90年代へと突入していく。

●ゲームメーカー週間株式市況 11/20〜12/1

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	16400	17300	15700	16200	△200
コナミ	7600	7620	7070	7450	▼70
セガ	5380	6050	5330	5650	△270
ナムコ	1800	1950	1750	1950	△150

●第1回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会レポート〈第2弾〉●

'90年のファミコン界が見えてきた

PART1 証言：私が見た「ドラクエ」

初体験の現場!!

会場でもひときわ目を引いたのが、「シンボルゾーン」と名づけられた一画。ここには、事実上ショーの目玉ソフトと思われる12作品が出展されていた。その中でも、入口に最も近い位置に、12作品中最大の4画面を占めて、「ドラゴンクエストⅣ」が出展されていた。エニックス社のブースを含めれば、合計6画面を占めていたわけである。行く人行く人、「ドラクエⅣ」の前では足を止め、画面をのぞきこんだり、プレイしたりする姿を見るにつけて、いかに業界内で注目されているのかが改めて確認された。また、流通関係者よりも、各メーカー社員や報道関係者が多く集まっていた点が印象的であった。

「ドラゴンクエストⅣ」："90年2月11日に発売が予定されている「ドラクエ」シリーズ最新作。5話構成のストーリー、8人パーティー、人工知能ＡＩによるオートバトルなど、前作に比べても、はるかにシステムアップがはかられている。前作が社会現象になるほどの大ブームを引き起こしたことから、今後の動向が注目される作品であり、早くもその人気は過熱気味である。

大ヒットすることマチガイなし!?

充分満足できるデキで今から発売が楽しみ！

展示会において、ひと足先に「ドラクエⅣ」をプレイした数人の方々に、率直な意見を求めてみた。いったいどんな感想をもったのか、はたしてⅢよりも売れるのか、その考え方は人それぞれのようである。

まずは業界の女傑タイプ、ＨＡＬ研究所の石山さんに聞いてみよう。

「実際、ほとんど自分でプレイはしてないんですよ、後ろから見ていたぐらいで。と言いますのは、発売と同時にプレイするつもりですから、見ちゃうとおもしろくないですよね。できたら後でやった時に、あっという驚きを大事にしたいんですよ」

「Ⅲよりも売れると思います。というのは、ⅠやⅡに比べて、Ⅲでけっこうファンが増えたと思うんですよね。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのうちで、いちばん一般受けしたソフトなんじゃないですか。ホントのこと言うと、私も実はⅢが最初なんですよ。モチロン、今までやってた人が大部分でしょうけど、今、ほとんどゲームってブランド買いですよね。だから、なんとなく絶対はずせないって感じで、みなさん買うでしょうね。特に、内容的に信頼性のあるもの、高いお金を出したとしても必ずおもしろいっていうものだと、より売れるんじゃないでしょうか」

続いて、玄人受けするゲームづくりに定評のあるゲームデザイナー、上田和敏さんはこのように語っている。

「しばらく後ろから眺めてはいたんですけど、実際にプレイはしなかったんです。結局、本なんかでも見てまして、ドラクエⅣのデキはだいたいわかってますから。それだけでも、充分満足できるデキであると思ってますし、もちろんプレイするつもりでいます。とにかくこの前の展示会では、自分のゲームボーイのアイデアと、バッティングしているものがないかどうかだけ一生懸命見て、なくてホッとしたっていうのが現状ですからね。まぁ、ボクが作ったシステムで、オートバトルっていうシステムがあるんですけど、それを使ってくれてるっていうのが、けっこうウレシかったですね。ボク個人としては、ゲームとしては定着してると思うので、ドラクエⅣは絶対にやりたいと思います」

「ボクはⅢよりも売れると思ってます。判断としてはとてもムズカシイんですよね。ファミコンの実稼動数が減ってればって気はするんですけど、ボクはそんなに減ってないんじゃないかな、と思います。Ⅲと同じぐらいの数かもしれないですけど、絶対にヒットはするな、と思ってますね。とにかく、個人的にもとても楽しみではあります」

↑5話構成のストーリー。各章は独立しながらも、複雑にからみあって存在しているのだ

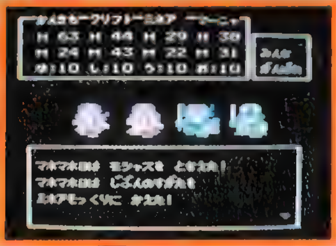
■露出させすぎじゃない!?

きっとまだまだ隠されたことがあるハズだ!

どうやら、メーカーの方々もドラクエⅣを楽しみにしているようだ。そんな中にあって、複雑な思いでドラクエⅣを見つめている人もいるようである。

ひとりめは、RPGファンであり、ウィズマニアでもある、テクモの辻さん。「RPGでいちばんプレイ時間の長いのは、戦闘だと思うので、やっぱり戦闘シーンがいちばん重要になってくると思います。そういった面で見ると、ドラクエⅣってすごくベーシックで、とても保守的だとは思うんですけど、やっぱり完成されているのかもしれませんね。しっくりくるっていう印象が強かったですよ。あとやっぱり、5話に分けて物語が短いっていうシステムは、間延びしなくていいんじゃないかと思いますよ」

「それと、敵の出現比率を高くしないっていうのが、重要な部分ですよね。よく映画で恐怖感をあおる手法ってありますよね。見えない敵が迫ってくるような怖さ、みたいなのを出してほしいと思います。ただ敵がいっぱい出てくるような怖さっていうのは、もうウンザリですから。ドキドキするような怖さがほしいですね。でも、当然それで死んじゃったら本末転倒ですから、そのへんのバランスはモチロンとっていただきたいと思うんですけど」



↑新しいタイプも含まれたバラエティー豊かなモンスター。攻撃パターンも様々である

「絶対数量としては、Ⅲほど売れないと思います。他の数を目安でいったら必ず売れるでしょうけど。やっぱり値段が高いっていうのが、非常にネックになるでしょうね。それに、ちょっと露出しすぎじゃないですか? おそらく、もっといっぱい隠していることはあるんでしょうけど、それ以上に露出させすぎているような気がしますね。ちょっと見すぎちゃって、最初の方なんていうのは、けっこうやったような気分になってますからね」

もうひとりは、いちばんのライバルであるFFシリーズの広報マン、スクウェアの平田さんである。

「まだあんまりやってないんで、えらそうなことは言えないですけど、まぁ、あんなものだとは思ってましたね。ただなんか、あんまり"やっちゃったぜ"っていう感じにはならなかったですね。やっぱり露出時間があまりにも長かったせいか、もう疑似体験しちゃってるんですよ。だからそれほど、やったっていう強いインパクトがないんですよね。なんかボクがやった部分では、わりと思ってた通りの展開になっちゃって、結局クオリティは高いけど、こちらの想像の域を上まわることはできなかった、という感じでした。周辺システムが完成しちゃってるでしょう、ドラクエって。その分、やっていくうえではやりやすいんだけれども、逆にものたりなさになってるんでしょうね。今の時点では、ドラクエならではのおもしろさっていう部分は、まだ見えませんでした」

「Ⅲほど売れるとは思ってません。Ⅲの場合、ある種のブームで売れた部分がありましたからね。それで、あれがもう頂点だったと思ってますから。あの時点での流動的な部分っていうのは、今回は消えちゃうんじゃないかと思いますね。それに、価格面でもけっこう響いてきそうな気がします。ウチもたぶん、同じような金額になるでしょうから、あんまりそういうことは言えないですけどね」

↑127種類ものアイテムが登場。目新しいアイテムばかりでなく、おなじみのものもある

↑ファミコンRPG初の8人パーティー。章ごとに主人公は変わり、5章で全員がそろう

「絶対的な気持ちとしては楽しみですけどね。まだきっと何かがあるはずだっていう思いがありますから。だから、それにかけたいと思います。"それで終わりなの"っていうゲームにだけはしてほしくないな、という感じですね」

最後に、ドラクエの発売元であるエニックスの曽根さんに、展示会における手応えを聞いてみた。

「やっぱりそれなりに、みんながウチのブースの前にくると、真剣に画面を見たり、実際にプレイしていたっていうのは事実ですよね。だから、そういった意味で、こちらの方での手応えっていうのは、充分感じられたかな、とは思います。ただ、あの時のロムっていうのは、オモシロイところを全部ふせてあるので、あれがすべてと思ってもらっては困るんですけれども。私自身、今回のⅣが、今までのシリーズの中でいちばんオモシロイんじゃないかと思ってますね。特にオートバトルなんかは、今までのものとはひと味もふた味も違う、イイものになってますよ」

↑3種類の遊びが楽しめる本格的なカジノが登場。ゴールドの代わりにコインでプレイ

秒読み ドラゴンクエストⅣ発表

ここに発言していただいた方々の意見は様々で、なかには否定的ともとれる意見もあった。ただ、それはドラクエⅣに対する期待、予想を前提にした発言であり、ゲームとしてのクオリティーに対する否定や不満ではないはずだ。

一連のドラクエシリーズは、常にファミコンRPGの指針となってきたし、プレイヤーにとって最良のエンタテイメントを提供してくれる存在であった。ドラクエⅣに対する我々の期待は大きい。

今回、使用されたサンプルは、展示会用の特別バージョンであり、ここでゲームとしての評価をすることはできないが、確実にドラクエⅣはⅢから進化し、それは'90年のファミコンRPGの1つのスタイルを提示するはずだ。ドラクエⅣへの"思い"は、人それぞれ違うだろうが、今は、ドラクエⅣが我々の予想を超える存在であることを期待したい。

©ENIX

PART2 '90年のファミコン ゲームボーイ用ソフトのトレンド研究

1 テトリス余波型

「テトリス」に始まった"思考型アクション"の波はまだまだ静まりそうにもない。その中でも特に期待させられるのがタイトーの「フリップル」。ファミコンとゲームボーイの発売が決定している。前者の予定価格は3900円。余分な装飾を省いたからこその価格であろう。純粋に「内容」の勝負なのだ。コナミの「クォース」は「フリップル」とは違い、アクションに重きを置く。シューティング・パズルとも呼ぶべき傑作だ。アーケード版が大ヒット中!

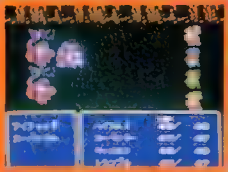
←タイトーの「フリップル」。アクション性は低いが名作である

→ついに「クォース」の発売が決定した。対戦プレイも健在だぞ

2 人気大作続編型

人気大作の続編は多い。中でも注目を集めたのが「ドラゴンクエストⅣ」「ファイナルファンタジーⅢ」「ウィザードリィⅢ」「女神転生Ⅱ」の4大RPGだ。ゲームを総合芸術とするならば複数の優秀なスタッフを揃えることが必須の条件となる。新たな人材の採用がなければ、これからも「続編人気」のみが高まっていくに違いない。

←発売前から異常な人気の「ドラゴンクエストⅣ」。名作なのだ


→「ファイナルファンタジーⅢ」もⅢで、ほぼ究極のRPGに!?

←根強いファンを持つ「ウィザードリィⅢ」。今回は大幅なアレンジが

3 一生懸命オリジナル型

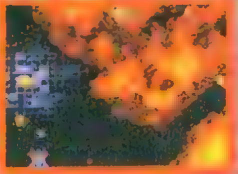
BPSの「コンバットゾーン」や任天堂の「ファイアーエンブレム」などのSLGがおもしろい。安易なジャンルの複合に走らず、ひとつのものを突き詰めていく姿勢が名作を産むのだろう。一生懸命創れば、必ずそれが作品に表れる。来年は一生懸命が美しい!

→BPSの新作「コンバットゾーン」。リアルタイムSLGなのだ

4 基本を大切に型

アイデアの行き詰まりからか、ジャンルの複合化の進むゲーム業界。奇をてらったゲームが多い中、それでも頑なに流行を拒む作品がある。ナツメの「KAGE」やハル研の「宇宙警備隊」だ。堅実な作りだから、おもしろさも安定している。職人気質を感じさせる。

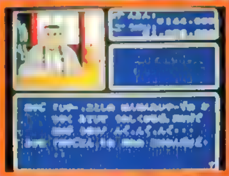
←ナツメの「KAGE」はカプコン風のアクション。動きがいいぞ!


←「宇宙警備隊」はハル研。辛口のシューティングゲームなのだ

5 オトナ向け型

「オトナ向け」とはいっても、もちろん子供も遊べる。ただし、少々高度な(というより特殊な)知識が必要だ。期待のソフトは光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」、日物の「ニチブツマージャン」、イマジニアの「井崎修五郎の競馬必勝学」などが挙げられる。誰もが遊べるゲームもいいが、ゲーム人口の増加に伴い、こうした専門的な作品の必要性も出てきたようだ。

→日本物産の「競馬伝説」ヒット作「本命」の続編だ


←財テクブームにあやかって「マネーゲームⅡ」はソフエルから

6 相変わらず型(皮肉)

例えば「テトリス」に始まった思考型アクションのブーム。これに単に便乗しようとしただけのゲームが見られる。残念なことに"楽しさ"よりも"ジャンル"に捕われすぎているのだ。いつだって、ぼくらは「本物」しか求めない。つまらないゲームは欲しくない。

↑ビッグ東海の「ギャザーズ」。惜しい!

来年のゲームシーンはこうなる

●PCエンジン

新機種発表によりポスト・ファミコンの座を狙うPCエンジン。注目は「シャトル」。低価格機種により、とりあえずユーザーを増やす方針なのだろう。だが、ユーザーの反応は冷やか。ハード強化の成否は、やはりソフトの充実が握る!?

←「シャトル」はPCエンジンの廉価版。外観も宇宙船風に変えた

●メガドライブ

ソフトはアーケード路線。マニアをターゲットとしていたメガドライブだが、ここにきて方針の変更があったようだ。キャラクターものによって若いユーザー層の開拓を始めたのだ。いずれにせよソフト数が成否の鍵を握っていそうである。

←「ゴールデン・アックス」。移植モノの出来はやはり最高である

●スーパーファミコン

スーパーファミコンの発売は91年になるのでは、という意見もある。理由はソフト数の問題だ。任天堂はハードと同時に6本のソフトをリリースするらしいが、これでは少ない。サードパーティの作品も3作程度はハードと同時に発売したいところ。ソフト数が少なく苦戦を強いられたメガドライブの前例があるだけに、任天堂も出方を考えてくるに違いない。また、スーパーファミコンは「アーケードなどからの移植」は極力避ける方針のようだ。これも、他のハードとの差別化を意識しているようにも思われる。となると、今まで以上にゲーム開発に時間がかかることとなる。ソフトがなくてもハードは生き残れるのだろうか?

PART3 そしてもっと未来について

～4人のクリエイティブな人々は何を思ふ？～

展示会のひとつの目玉が、「ファミコン・ソフトウェア今後の展望」と題されたパネルディスカッションであった。４人の天才たちは、ファミコン・ソフトウェアの未来をどのように感じているのだろう。

↑会場内の注目を一身に集めて、4人のディスカッションは1時間にわたって行われた

様々な可能性がある

糸井：今後の展望って言うことは、これからこうなると、私達４人で決めなければならないわけですけど、それが分かればソフトウェア開発も、ゲームを売る側も、プレイする側も何の苦労もないですよね。(笑)

僕ら３人は制作に回ったことのある人間なので、作る立場でこれからどうなるって考える訳だから、これはムリかな？　とかある程度自己規制が働くわけですよ。でも、いとうくんは今のところファミコン制作処女だから、これからこうなるということをある程度、無責任にまだ言えるような気がするんですね。それに、流れって言うのは、ちょっと離れてたほうが見えやすいと思うし。で、今までの遍歴からして、こうなって欲しいっていうような話が出来ればいいと思うんですけど。

いとう：今年に入ってからあまりやってないんですよ。グッとのめり込めるものがないっていうのがあって。ジャンルができましたよね、アドベンチャーだシミュレーションだって。それをあらかたやってしまって、パターンをつかんじゃったつもりになっているんじゃないでしょうか、やり手の方がね。作る側もそれに照り返されるようにして、自分たちにそのパターンができてきているような気がしますね。で、お互いににらみあっちゃって身動きがとれなくなっちゃってるんじゃないですか。だから、たとえば糸井さんのように、殴り込みをかけて来る外部の人がおもしろくしていくんだろうなあってゆー予感はしますね。

それ以外には、もっと小説の筋で楽しいようなゲームが出てくればいいですね。ハーレクイーンロマンス的な一日でやり終えちゃうものや、あるいはドストエフスキーみたいな長編物で、それは時間もかかるけど10年たっても読み返せるもの、そんなタイプのお話が中心になっているソフトみたいのがあるといいんじゃないですか。今売れてる小説っていうのは、だいたい改行が多いですよね。あのスピードっていうのは、あきらかにゲームのスピードですよ。今は小説の側がそれを取り入れてるわけだけど、それをゲームがもぎとってきて、ゲーム以外の筋だけで楽しめるものにつめこんでいければ、オモシロイと思うんですけどね。

中村：実際僕も、そんなふうに考えてます。僕自身が実感しているファミコンのゲームソフトの世界っていうのは、初めてファミコンを買った人たちといっしょに、ソフトも育ってきてしまった、という感じなんですね。で、今は作り手が、育ってきてしまった人を手放さないようにムキになってるんだと思います。だからどのゲームも難しくて、どんなジャンルにしても、「俺、初めてファミコンさわるんだけど」っていう人のやれるソフトが全然ないんですよね。やっぱり遊びなんだから、そういった人たちもどんどん入ってこれるようなソフトがあってもいいと思うんです。だから、作り手がもう一回開き直って、新しく入ってくるプレイヤーのためのソフト、みたいなものを開発しなければいけないんじゃないかなと思いますけどね。

堀井：そうですね。たとえばドラクエ・シリーズであれば、ユーザーのレベルが上がりながらⅠ、Ⅱ、Ⅲときたわけですから、同じシステムであればつまらないと言われてしまうし、ある程度レベルアップしていかなければならないんですよね。ただそうなると、Ⅲを初めてやった人が、わりと入ってこれないんじゃないかっていう危惧がうまれてきたわけです。ⅢからそのままⅣにいくと、ますます入ってこれなくなるんじゃないかと。で、もっと窓口を広げたいっていう考えがでてきて、ドラゴンクエストⅣでは、今までドラクエシリーズでやった事を１本でわかってもらえるようにしたんです。

あと、コンピュータゲームに関して言えば、ブームがいったいいつまで続くのかと、絶対考えると思うんですよ。ただ、コンピュータメディアというのは、プレイヤーがなんらかの行動をおこして、それに対してコンピュータが答えてくれるものですよね。たとえば、アドベンチャーであればコマンドを打って誰かが答えるとか、ＲＰＧであれ

糸井重里

コピーライター。「MOTHER」の作者となって、ゲーム業界でも注目の人になった。ゲーム制作会社㈱エイプも設立した。

堀井雄二

ゲーム作家。「ドラゴンクエスト」シリーズなどのゲームデザイン、シナリオを手がけた。実績はナンバー１。

いとうせいこう

小説、映画、ビデオ、演劇、あらゆるメディアで活躍。当日は「クリエイター」の肩書きで参加。「ノーライフキング」の著者。

中村光一

プログラマー。「ドラゴンクエスト」シリーズのプログラムを担当。彼が率いるチュンソフトはスーパーファミコンに参入を決定。

ば成長していって世界が変わっていくとか、要するにユーザーの仕掛けによって、そのメディアが変わるというようなおもしろさがあるわけです。これを覚えたユーザーっていうのは、もうこの遊びからあきていかないんじゃないかという気がしますね。だから、新しいメディアとしては、まだ様々な可能性をもっていると思います。

糸井：つまりどちらにしても、いとうくんが言ったドラマ性みたいなものは、さらに深められていく可能性は、高いと言うことですよね。

堀井：そうですね、メディアというものを使った、いろんな遊びとかお話とか、そういったものが生まれてきてもいいと思うんですけどね。

糸井：アクションゲームとかシューティングなんかにも、実際には、初期の頃みたいに向こうから来る物を反射的に撃つんじゃなくて、この一発撃つことがなんなんだろうということを、割に仕組むようなゲームが増えてますよね。薄かった意味がどんどん濃くなってるって気がしますよね。

メディアとして確立

糸井：堀井さんがおっしゃったように、ファミコンを中心としたコンピュータゲームというものが、すでにもうメディアの位置を獲得したと考えていいと思いますか？

いとう：したでしょう。さっき堀井さんがおっしゃったように、自分とメディアが相互に対応するっていうのがコンピュータゲームの特質ですよね。だからテレビでは、すごくコンピュータゲームなんかの相互採用性をうらやんでると思うんですよね。今まで考えられていた、メディアがお客とそのまま対応できればいいな、という部分を獲得しちゃったところがありますから。そんなことからもわかるように、ゲームというものが、他のメディアにうらやましがられるようなものであれば、それはもう確実にメディアと言っていいと思いますよ。

↑「MOTHER」と「ドラゴンクエストシリーズ」。ファミコンＲＰＧの名作を生み出した２人は、良きライバルだ

糸井：僕らもそう思いたいし思ってるわけですけど、とにかくメディアになっちゃったと仮定して話を進めましょう。となると、ファミコンというのは、まだ6、7年しか育ってないメディアなんですよね。テレビの創生期なんかは、いろんなジャンルの人が寄り集まってテレビというものを作りあげてきたわけですから、ファミコン業界にも、もっと他のジャンルの人が集まるといいんじゃないですかね。

いとう：もっといろんな分野の人を、巻き込むだけ巻き込む事を考えた方が、きっとおもしろい事になりますよね。だって、ゲームの中で新聞みたいなことをやりたいんだったら、新聞記者とかをブレインに入れたりした方がいいわけですから。

糸井：ファミコンの製作者にとっての大きな問題は、プレイヤーの年齢がつかみどころがないっていう部分だと思うんですよね。

中村：これからは、年齢層を限るとか、男女の区別をするとかしていくと思うんですけどね。今もすでに、完全な大人向けのゲームがありますし。そうなると、もっと女性向けのゲームがあってもいいんじゃないかと思います。

堀井：ただ、どれかにかたよってしまうとまずいでしょうね。

そしてゲームの未来

糸井：少しだけ、展望ということに対して、直接的に答えてみたいという気がするんですけど。今後はどうしていきたいですか？

堀井：僕は漫画とかそういう所からきてるんで、お話をより強調したものを作りたいと思っているんですね。その反面「いただきストリート」みたいに、割と手軽に遊べるゲームを作りたいとも思っているんですけど。

中村：僕は最初で述べたとおり、今、ゲーム自体がユーザーといっしょに育ってきた状況だと思うんです。だから、もう一度原点に戻ったゲームを作りたいんですよね。

いとう：ゲームって言う概念とか、言葉自体のワクを、まずちょっとはずしてみたらどうかと思います。サイバーだ何だと言われてるんだから、モニターからなにが出てきてもおかしくないんじゃないですかね。

糸井：初心に帰るじゃないんですけど、別に1ヵ月遊べる必要ないわけですよね、ゲームって。そう言った意味では、それなりに楽しめて500円ですむ、ディスクカード書き替えっていうシステムを、僕は生かしたいなあと思ってるんですよね。500円で遊べるゲームなら、雑誌より安くなるわけでしょ。だから、いろんな可能性があるなと思って、そっちにひとつ力入れる方向ってあるかな、なんてことを考えたりもしています。

堀井：たしかに、今ＩＣが不足しててロムの製造が厳しいから、今になってディスクの意味が出てきましたね。

糸井：というわけで、たった6、7年しかたってないメディアがここまで急成長したことで、私達は、体ばっかり大きくなった子供をかかえたような状態にいるわけです。そして今は、その子が経験をつんで、今度は心とか頭脳とかを成長させていく段階に入ってると思います。体ばかりがすっかり大きくなってしまったファミコンというメディアを、今後どう動かしていくかっていうことは、おそらく私達にとって非常に大きな課題になることでしょう。

'90年代は、ファミコン界にとって大きな転換期なのかもしれない。

↑ファミコン界の未来を占うにふさわしい4人の面々。ファミコンソフト製作処女のいとうさんの今後には注目したい

1990年いい年でありますように。

SOFT SCRAMBLE

●これがおすすめ●ソフト・スクランブル

80年代さようなら！ いろんなゲームをありがとう。

80年代も残すところあとわずか。20世紀最後の10年間の1990年代がもうすぐ始まります。この10年間にファミコンが生まれて、ゲームはどんどん進化しました。いろんなゲームが生まれ、そして消えていきました。想い出に残るゲームの数々……。さてこれからゲームはどうなるのか？ とりあえずこの年末年始発売のゲーム26本を見てみましょう。

過去4号での順位	24	23	22	21
I LOVE ソフトボール	—	—	—	—
エモやんの10倍プロ野球	—	27	17	12
ファミコン野球盤	—	—	—	—
クォーターバックスクランブル	—	—	—	—
ファミスタ90	5	7	5	—
ザ・マネーゲーム	—	—	—	—
TMネットワーク	—	—	—	—
悪魔城伝説	7	8	—	—
双截龍II	—	—	23	—
マッピーキッズ	—	—	—	—
ヘラクレスの栄光2	10	—	—	16
東風	—	19	—	—
名門多古西応援団	30	—	—	—

過去4号での順位	24	23	22	21
ザ・ロード・オブ・キング	—	—	—	—
がんばれゴエモン外伝	11	22	—	—
アドベンチャーズ・オブ・ロロ	—	—	—	—
イース I・II	1	2	2	4
ヘビーユニット	—	—	—	—
ナイトライダースペシャル	—	—	—	—
弁慶外伝	—	9	10	—
F1トリプルバトル	10		—	—
ヴァルフィーソ	—	—	—	—
ゴールデンアックス	3	5		—
ヴァーミリオン	4	2	3	5
将棋	—	—	—	—
平安京エイリアン	4	3	3	—

12月16日～1月6日発売スケジュール

日	機種	タイトル	メーカー
12/16	MD	ヴァーミリオン	セガ
18	FC	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン
19	FC	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト
19	FC	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン
19	FC	ファミスタ90	ナムコ
19	GB	将棋	ポニーキャニオン
20	FC	ザ・マネーゲーム	ソフエル
21	PC	イース I・II	ハドソン
21	FC	ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ
22	FC	TMネットワーク	エピックソニー
22	FC	悪魔城伝説	コナミ
22	FC	双截龍II	テクノスジャパン
22	FC	マッピーキッズ	ナムコ
22	PC	ヘビーユニット	タイトー
22	GB	キュービリオン	セタ
22	PC	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ
22	PC	弁慶外伝	サン電子
23	FC	ヘラクレスの栄光II	データイースト
23	FC	東風	ナツメ
23	PC	F1トリプルバトル	ヒューマン
23	MD	ゴールデンアックス	セガ
25	FC	名門多古西応援団	アスミック
27	PC	ヴォルフィード	タイトー
29	GB	平安京エイリアン	メルダック
1/5	FC	がんばれゴエモン外伝	コナミ
6	FC	アドベンチャーズ・オブ・ロロ	ハル研究所

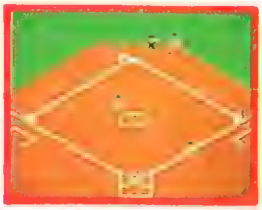
FC I LOVE ソフトボール

キャラクターが全員女の子のソフトボールゲーム。モードは1P対COMの女子高ソフトボール大会。2PVSの高校、プロ、オールスター。

■ココナッツジャパン
■12月18日発売
■¥6500(税抜き)
■カセット

●うーん。女の子いっぱいはいーんだけどねえ。操作性がちょっとねえ…。不自然なクッションボールに、異様に足の遅い選手たち…。いくらソフトボールとはいっても、このトロさはねえ。人をイラつかせるために作ったのかと勘ぐりたくなる。ユーザーを気分よく遊ばせるってこと第一義にすれば、こーはならなかったと思うんだけど。とにかく、スピード感がまったく欠落しているのはいただけないのだ。 (北枕獲)

●キャラは全部女の子、なんとなくそれだけで評価してしまいたい。やっぱりゲームに明るさは必要です。ただ、このゲームをプレイしていると、ソフトボールをしているというより、スケールダウンされた野球をしているみたいな気がしてくる。野球ゲームのアレンジバージョンとして、このゲームを作ったわけじゃないだろうし、ルールだけじゃなく、野球とは違うソフトボールの楽しさを感じさせてほしい。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC エモやんの10倍プロ野球

SLGプラスACGの要素を持つ野球ゲーム。バッティング、ピッチングともアクション要素を抑え、データに基づく予測を重視したシステムを持つ。

■ヘクト
■12月19日発売
■¥9700(税抜き)
■カセット

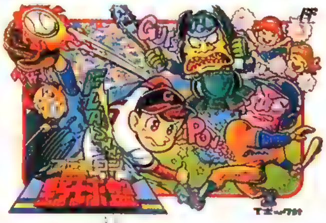
●あえてこういう見方で野球ゲームを作った所がすごいと思った。球を打った時、いきなり1塁側から見る構図になった時にはびっくりぎょうてん。いやーもちろん投球の時もびっくり。どこに投げるかをスコープにマークするっていうのは面白い。もちろんこんなことが出来るのは2P戦がないからなんだけど。ただ、みんなファミスタ馴れしてるので、違和感がすごくあるのは確かです。 (作山)

●野球ゲームには2種類のゲームスタイルしかないと思っていた。「ベスプレ」のようなSLG的なものと「ファミスタ」に代表されるACG的なもの2種類っていう意味でね。「10倍プロ野球」はスポーツとしての野球をゲーム化する第3のスタイルといえるのかもしれない。SLGとACGの折衷案といえばそれまでだけど、野球ゲームとしての完成度は高い。プラスαの楽しさがあればもっといいんだけどね。 (ハルク)

難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ファミコン野球盤

今まで発売された野球ゲームの長所を集めたらこうなった！という感じの野球ゲーム。RPG要素が強く、経験値やアイテム購入でレベルアップする。



■エポック社
■12月15日発売
■¥6200
■カセット

●ヒットを打ったり、勝利投手になったりすることで経験値を稼いでレベルアップしていくという、選手成長システムはとても良い。たとえ当り損ねのヒットでかっても、投ったことに「喜び」を感じることができる。他に〝これ〟といった目を引く特徴は見られないけど、野球ゲームのあらんばかりの要素を詰め込んで、結構遊べるソフトに仕上っている。野球ゲームを一本も持っていない人にはおすすめです。（内田聡）

●野球ゲームの幕の内弁当といえるソフトがこの「ファミコン野球盤」です。今まで発売されたソフトを1つ1つきちんと分析して、バッティングはこれから、走塁はこれと1番優れた内容のものを組み合わせた感じです。でも、そこからのアレンジはお見事。1つ1つの方向性をうまくまとめて、おいしいお弁当に仕上がっています。'80年代最後を飾る、野球ゲーム総集編ゲームともいえると思います。（マッキー）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC クォーターバックスクランブル

アメフトの特徴である、フォーメーションプレイを前面におしだしたシステム。アクションよりもフォーメーションを活用した戦術を重視している。

■ポニーキャニオン
■12月19日発売
■¥5900
■カセット

●なんかいまいちややっこしいなあっていうのが感想です。それだけ本格的ってことなんだけど。時間の進行とかもリアルタイムだから、一番短い試合時間を選択しても長い長い。1クォーター5分だから1ゲーム終る頃には最低20分はたってんだもんね。その間フォーメーションとかプレイ方法とか考えなきゃなんないから…うーん大変。このゲームはより本物っぽいプレイを望むという方にお勧めします。（AYU♥）

●実際のアメフトにとことん忠実なのがこのゲーム。それだけに、アメフト自体に興味がある人ならけっこう楽しめると思う。逆に、そんなの全然見たことない、なーんて人にとってはわけのわからんゲームでもあると思う。少なくとも最低限のルールを知らないと、ゲーム展開が見えてこないんじゃないかな。グラフィックや操作性はまずまずだから、ま、アメフトファン集まれっとところですか。（ニョクマム古橋）

難易度	★★★⯪☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

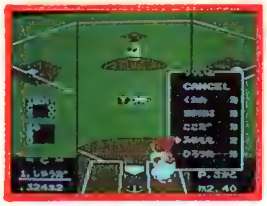
FC ファミスタ'90

シリーズ5作目にして初めての2M、バッテリーバックアップの機能を持った。リーグモードや新選手を加入させる助っ人などが追加された。

■ナムコ
■12月19日発売
■¥5800（税抜き）
■カセット

●既にファミスタを持ってきる人がこの90をやっても、やっぱり「変わってねーな」と思うだろう。ファミスタの基本的な操作性はとうの昔に完成されてしまって、変わりようがないからだ。だが、容量アップによって可能になったリーグモードという設定は、基本的に1試合単位でしか遊べなかったファミスタの淡白なイメージを一新させてくれた。「奥行きを持った」ゲームに生まれ変わったといったところかな。（内田聡）

●ほかにも野球ゲームがたくさん出てきた1年だった。昔に比べて、ファミスタとの差が縮まってたのを実感する。けど、「ファミスタ」を越えた！　と声を大にできるものはない。変な話だが、「ファミスタ'90」だって、「ファミスタ」を越えてないのだ、本当は。ウォーッ!!　という感動が迫って来ない。いいじゃんと醒めた言葉で誉めている自分だ。「'88」、「'89」のエディットよりも明らかに使えるリーグモードだが。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

FC ザ・マネーゲーム～兜町の奇跡～

株をお金もうけの手段として、依頼された仕事を遂行する株式AVG。情報収集におけるAVGの魅力と、株式変動におけるSLGの醍醐味のドッキング。

■ソフエル
■12月20日発売
■¥5900（税抜き）
■カセット

●電話・新聞・コンピュータ、そして移動範囲は3ヶ所と、情報収集可能な箇所が少ないため、いき詰まってしまった時に、なかなか次のステップに進むのがタイヘンです。AVGとしての組み立てを、もう少し重視してほしかったと思います。また、前作にもいえたことですが、銘柄の名前が、実名を使えないにしても、もう少し、リアルな名前が良かったナと思うのは私だけでしょうか……。（マッキー）

●数字とニラメっ子のゲームって、僕は好きじゃないんですが、このゲームはそんな僕にも割と分かり易くできてました。だから、本格的な株式のシュミレートをしたいという人には、いささか物足りないかもしれません。作りはとても親切で、情報通りに売買すれば、まず間違いありません。そのため、自分で株をやっているというより、やらされている、という気分になるのが少し難点という所でしょうか。（早川）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL

人気グループ、TMネットワークファンには感涙もののAVG。プロモーション・ゲームといっても過言ではない。画像取り込みのグラフィックが美しい。

■エピックソニー
■12月22日発売
■¥6200
■カセット

●近未来の設定とTMネットワークのイメージがうまく重なって、TMネットワークファンには堪えられゲームでしょう。つまり、このゲームはゲームファンのためのゲームじゃなくて、TMネットワークファンのためのコレクション・グッズなのです。ライブシーンや3人のメンバーがいろいろ相談に乗ってくれる会話の1つ1つが、その意味では良く考えられています。ゲーム性は置いといて…。（マッキー）

●エンディングのグラフィックとTMネットワークのヒットナンバーBGMがかっこいい。が、ラスト近くのアクションゲーム部分が不当に難しくて浮いてしまった感じ。やはりアドベンチャーゲームにアクションゲームを取りまぜるのは制作スタッフの逃げだと思う。全体的に、お話しとしては面白いけど、ゲーム性がどうもチグハグといった印象ですね。TMのファンなら絶対に買いっ！（㊥）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 悪魔城伝説

人気アクションゲーム"ドラキュラシリーズ"第3作。前作よりも第1作に近いイメージになっている。ホラームービー風のグラフィックは秀逸。

■コナミ
■12月22日発売
■¥6500
■カセット

●2年のブランクを経て、あのドラキュラシリーズが復活した。今回はディスクから3MROMに容量もアップしさし、内容的にはかなりファンの期待に応えた作品に仕上がってるね。フィーチャーされたパートナーを同行できるマルチキャラ制や、ステージごとに分かれ道を設定してマップを拡大した点、数々のアイデアが凝縮されたステージ構成にもドギモを抜かれるぞ。ドラキュラシリーズは今だ健在。（S MAN）

●年末はドラキュラだな、と以前から考えていた。とりあえず自分は買う予定です。で内容なんですが、まず良い点…1作目のスタイル復活、邪魔になるのではと思っていたサブキャラが実は良かったこと、操作性の向上など。次に残念な点…ボスとの戦いに「生か死か」的スリルがない、同じボスに道中何度か出会う、あと聖水が1作目ほど効かない(これはワガママ)、など。でも差し引いても合格点ですよ。（忍者根本）

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC 双截龍II

アーケードゲームの人気作「双截龍II」のファミコン版。難易度を3段階から選べるモード設定がある。1P、2人同時、2人対決の遊び方が可能だ。

■テクノスジャパン
■12月22日発売
■¥5900■カセット

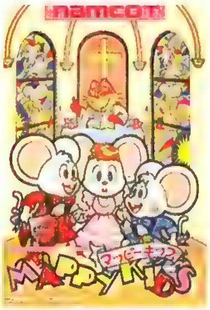
●極端に易しいモード、普通のモード、超難しいモードが選択できる難易度設定が親切。プロゲーマーからサルまで、買った人はおそらく誰でも、楽しくクリアーできるに違いない。アリガタイことだね。ただ、ソツなくまとまりすぎて、あの『ダウンタウン熱血物語』のようなインパクトには欠けているような気はする。アーケード版の完全移植ということで、硬派な造りになり過ぎかな？（杉森建）

●このタイプのゲームは、ビシッとパンチが決まるほど気持ちのいいものだ。今回のダブルドラゴンは回転キック、パワフルなひざげりなど、見た目が派手に演出されているので気持ち良さはハイグレード。他にも、「ダウンタウン熱血…」のようなモードセレクトが親切だし、2人同時プレイがハチャメチャに楽しい。敵キャラやステージも前作に比べると向上した。全体的にプレイしやすい印象をうけた。（忍者根本）

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC マッピーキッズ

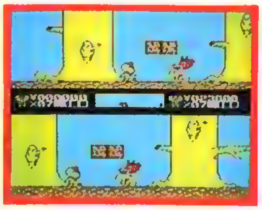
2人同時プレイ可能の横スクロールタイプのアクションゲーム。絵の間違い探しや、旗上げゲームなどのサブゲームが盛り込まれている。



■ナムコ
■12月22日発売
■¥5800■カセット

●これはハッキリいっておもしろい。ちっこいねずみがせっせとマイホームを建てるっていう目標がなんともせつないけど。そういうの全く感じさせないコミカルなアクションが良くできてると思います。特に2Pでプレイする時のバトルなんて最高。相手より少しでもたくさんお金を集めて家を建てないとお嫁さんがもらえないから自然に力入っちゃうしね。いかに相手を蹴倒してお金を奪うかがポイントよ。（AYU♥）

●いかにもナムコらしいゲームだ。これってマッピーのシリーズ第3作目なんだけど、1～2作までのコミカルな味を存分に出しながら、ちゃーんと進化してる。このテのシリーズものって、逆に"退化"してっちゃうパターンが多いけど、コイツは期待してもいいみたい。特に、2プレーヤーで相手を蹴倒しながらお金をためていくとこなんざあ、やたらと燃えちゃいます。アクションでは久々の快作。（ニョクマム古橋）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

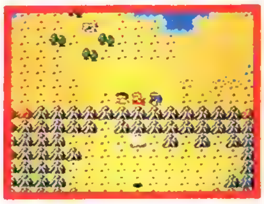
FC ヘラクレスの栄光II

前作とはイメージを一新しての登場。最大4人のパーティーを編成するコマンド選択タイプのRPG。ヘラクレスはパーティーメンバーとして参加。

■データイースト
■12月23日発売
■¥5900(税抜き)
■カセット

●ギリシャ神話の登場人物を起内した独創的なRPGとしてデビューした「ヘラクレスの栄光」。待望の第2弾なんだけど、これかなり前作とイメージを一新してしまったみたいだ。これぞドラクエタイプ(?)って感じで、前作のリアル路線はまるで受け継がれなかったようだね。内容そのものは無難な出来なんだけど、表面的にオリジナリティが感じにくい分、余計な先入観を抱かせてしまうのはツライ。　(S-MAN)

●RPGの人気ってすごく高いのにRPGのタイトルって意外に少ない。そのうえ、面白いものはもっと少ない。やっぱり、それだけ、RPGを作るってのは大変なことなんだろうね。で、この"ヘラクレスII"なんだけど、前作に比較するとずいぶんオーソドックスな作りになっている。FCRPGの定石に従って作られているって感じ。個人的には、あの"ヘラクレス"のイメージをもっとだして欲しかったなあ。(ハルク)



項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
統合評価	♥♥◐♡♡

FC 東風

劇画タッチのグラフィックとストーリーで、独特の世界を描き出している麻雀ゲーム。初心者からマニアまで楽しめるレベル設定がされている。

■ナツメ
■12月23日発売
■¥5800(税抜き)
■カセット

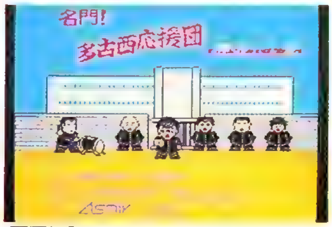
●やたら対子場傾向のこの麻雀ゲーム。製作サイドがどこまで意識してそう作ったか分からないが、パスワードなしの勝ち抜き戦というリスキーなこのゲームの性格に見事にマッチしている。そのおかげでほんの10時間ほどのプレイの中で、四暗刻を和了ることなんと8回。うち1回は大三元とのダブル。"気合一発"の天神ツモには思わず病みつきになりとうだ。フツーの麻雀ソフトじゃ飽きたらない人、どうぞ。(内田聡)

●麻雀覚えたての僕にとっては、絶好の相手…と思いきや、進むにつれ強いのなんのってもーたいへんだったりします。10数人の相手をコンティニューなしで勝ち抜くってのはちょっと辛いんじゃないでしょうか。でも、東風戦やビジュアルシーンなど、なかなか小気味いいですよ。まあ、対戦中にパズルゲームが出来るって所は意見が分かれそうな所ですけどね。基本的には楽しめるゲームになっています。　(作山)

項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
統合評価	♥♥♥♡♡

FC 名門多古西応援団

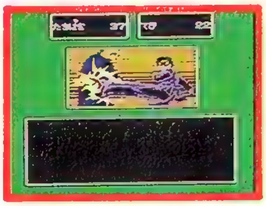
月刊少年マガジン連載中のコミックスをゲーム化。戦術級のSLGにアクション性を付加したユニークなシステム。応援団のキャラがユニットになる。



■アスミック
■12月25日発売
■¥6500(税抜き)
■カセット

●戦闘システムを「ドラクエ」風のコマンド選択型にするなど、RPG的な部分はおもしろい。しかし、メインであるはずのシミュレーション部分がいまひとつな感じ。はっきりいって単純すぎるんだよね。今のユーザーのレベルを考えても、もう少しルールを細かくしたほうが良かったんじゃないかな。まあ、マニュアルを読まないでもプレイできちゃう手軽さは、それなりに評価できるけど。　(TMT)

●原作のイメージから、「ダウンタウン熱血物語」などのケンカアクションゲームかなと思っていたけど、なんとシミュレーションゲームで登場とはビックリ。でも、アニメーション豊かな戦闘シーンや、いろいろなイベント類を盛り込み、かなり原作の雰囲気を出してます。細部などにやや難はあるものの、シミュレーションゲームにしてはアクティブな感じのゲームで、原作ファン以外の人にもオススメです。　(本間)



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
統合評価	♥♥◐♡♡

FC ロード・オブ・キング

横スクロールタイプのアクションゲーム。大きなキャラクターと美しいグラフィック、重厚な雰囲気を持つ。武器による攻撃だけでなく魔法も使える。

■ジャレコ
■12月21日発売
■¥5600(税抜き)
■カセット

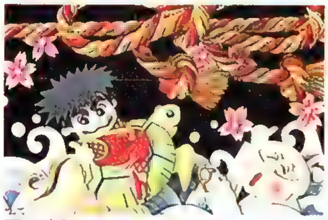
●デカキャラがいっぱいの純粋なアクションゲーム。ゲームとしてのバランスなど、本質的な内容はいい出来だと思うんだけど、その分ザコキャラの種類や背景が割愛されてるような感じがする。ラウンドごとのビジュアルシーンも、もう少しリキ入れてほしかった。これだったら、ビジュアルに費やすメモリーをメインの背景やキャラ設定に惜しみなく注ぎ込んだほうが、よく充実すると思うんだけどね。　(S-MAN)

●キャラクターが大きい、でも動きはトロい。アニメ画面が入る、でも「龍剣伝」ほど効果的じゃない。魔法はあっても、数は少ない。という風に全体に消化不良だなという印象を受けます。背景ものっぺりしてるし、わけのわからない空中浮遊ザコはワラワラ出てくるし…。どうもストレスがたまってしまいます。ノリとしては悪くないゲームだと思うので、爽快さが足りないのは残念なことだと思います。　(早川)

項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
統合評価	♥♥♡♡♡

FC がんばれゴエモン外伝

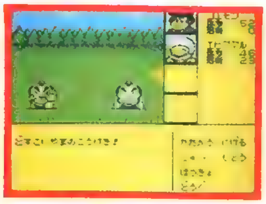
コミカルアクションゲーム"ゴエモン"シリーズをRPG化。コミカルなイメージはそのままに、本格的コマンド選択タイプのRPGとなった。



■コナミ
■1月5日発売
■¥6980(税抜き)
■カセット

●これはもう素晴しいとしかいいようのないゲームです。細かいところまでびっしり練り上げられていて、こだわりのかたまりって感じ。その中でも秀逸なのが敵キャラの動き。攻撃するにしろされるにしろ、それぞれ全ての敵が違う行動をとるんだから。その動きがもーかーいーのなんの。ただ戦闘時間がちょっと長いからあきてきちゃうっていうネックはあるけど。ま、中身がこってりと充実してるからいっか。(AYU♥)

●RPGになっても、やっぱりゴエモンはゴエモンだった。あのコミカルなキャライメージはそのまま、相棒のエビス丸が健在なのもウレシイ。ゲームの方もエビス丸とのコンビで楽しく軽快に展開していく。敵キャラのデザインもユニーク、メッセージはギャグの連発だ。ずっぽりとゲームの世界に浸ってプレイするって感じじゃないけど、明るく、軽く楽しむには、もってこいのRPGだと思うよ。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

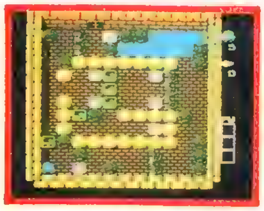
FC アドベンチャーズ・オブ・ロロ

FCパズルゲームの定番、"エッガーランド"シリーズの第4弾。基本設定はシリーズ共通のシステム。グラフィックがリファインされた。全50面。

■ハル研究所
■1月6日発売
■¥4900
■カセット

●4作目ということですが、前とくらべて何が変わったかって言うと、グラフィックが綺麗になった。それだけ。言い方を替えれば、安心して遊べるゲームだってこと。多少とっつきにくさはあるものの、一度やっちゃうとハマるハマーる。価格もお手ごろだし、僕は買おうかなあと思っています。発音教室・『アドベンチャーオブロロ』のロロの所の発音は、上あごに舌先をくっつけて、思いっきり叫びましょう!さあ!(作山)

●パズルゲーム多しと言えども、これにかなうものはなかなかないぞ、と思わせるぐらい難しく、面白かったゲームです。やっぱり、シンプルな作りと単純な操作、これがゲームの基本なんじゃないかと偉そうですが、再認識しました。キャラクターも1作目から変わっていないので、性格づけがされてるのはいいとしても、そろそろ新しいキャラクターが出て来ても……。それがちょっと惜しかったかな。(久生・K)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

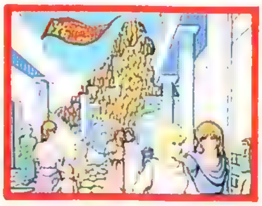
PC イースI・II

パソコン版大ヒットしたアクションRPG「イース」「イースII」を1枚のCD-ROMに収録した。CD-ROMの特性を生かしたビジュアルシーンが美しい。

■ハドソン
■12月21日発売
■¥7800(税抜き)
■CDロム

●オリジナルのパソコン版については今更説明するまでもないほどの大ヒットゲーム。てなもんでほとんど手を加えることなく忠実に移植されていて完成度は高いね。操作性も悪くないし、BGMはCD−ROMでビシバシ鳴ってるし、声優さんは豪華だし、更にI・IIが一本に収まっているし、まー誰が買っても損はしない一本でしょうなア。個人的なこといわせてもらうならあんまり好みじゃないんだけどね。(外山鹿之介)

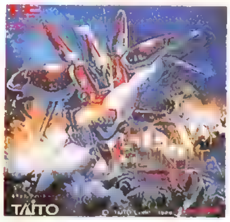
●移植は完璧ですよ。声優さんたちも豪華に使ってますしねえ。BGMも、かなりノれますぜ。まあ、アクションRPGのファンなら、文句なく"買い"なんじゃないでしょーかね。などと、イマイチ気を抜けた書き方をしちゃってるのは、実はオリジナルの"イース"があまり好きじゃないからなのですよ。へっへっへっへ。とはいえ、このPC版では、しっかり徹夜してしまいました。一晩ですけどね。(北枕獲)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ヘビーユニット

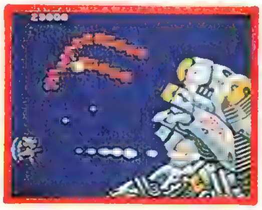
アーケード版シューティングゲームからの移植。ステージ構成、グラフィックともほぼ完全に移植されている。横スクロール、マイキャラが変形する。



■タイトー
■12月22日発売
■¥6600(税抜き)
■HU-CARD

●ボスキャラもでかいし、自機も変形する。いかにもビデオゲームの定番シューティングって感じでそれなりに遊べるけれど、このゲーム特有のおもしろさってものが見あたらないんだよね。あと、全体的に難易度が高く後半ステージでの復活がかなりキツイのも気になる。いちおうフリーコンティニュー制だけど、ある程度のウデがないとまずムリ。どうせなら難易度設定をできるようにしたらよかったのでは。(TMT)

●業務用をよくここまで移植したなあと思いました。グラフィック、操作性共に見劣りしていません(当たり前だってーの)。しかし、元のゲームバランスがいまいちなのに、そこまで同じにすることはないんじゃないでしょうか。パワーアップは超ドハデなんですが、それだけ敵の攻撃も激しくて、1度やられると復活が難しいのなんの。ハッキリ言ってこいつはマニア向けのゲームだ!(作山)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC ナイトライダースペシャル

TVドラマ「ナイトライダー」のゲーム化。マイキャラはナイト2000&マイク。カーチェイス&レーシングゲームになっている。音声合成でしゃべる。

■パック・イン・ビデオ
■12月22日発売
■¥5800 ■HU-CARD

●背景や車本体のグラフィックがきれいだし、臨場感あるし、KITTはしゃべるし♥ファン心理をくすぐる出来です。レースゲーム苦手の私が、原作ドラマのファンだってだけでけっこう遊べてしまったんだもん。ただ、バランスが悪くて時間がどーしても足りなかったり、パワーアップアイテムがあんまり役にたたなかったりといったアラもけっこう目につくから、レースゲームファンには辛いかも。　（あいはら★とおこ）

●おおっ！オープニングはテレビそのままだ！　おおっ！キッドが喋ってるぞ！　なかなかノリがいいじゃないですか。で、肝心の内容は？　強弱の少ないコース、にぶい足まわり、キツい時間制限と、良いとは言えません。ゲーム全体に荒さが目立ちます。何を隠そう僕もナイトライダーが好きですが、このゲームを見てると少し考えてしまいます。つくづくキャラクター物というのは難しいんだなと思いました。（作山）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC 弁慶外伝

鎌倉時代を舞台にした純和風RPG。敵キャラも日本的でデザイン、グラフィックとも、いわゆるファンタジーRPGとは一味違う。コマンド選択タイプ。

■サン電子　■¥6200
■12月22日発売　■HU-CARD

●ゲームバランスはいいですよ、経験値稼ぎってほとんど必要ないし。マップも適度に広いし、ダンジョンもいやらしくないし。気持ちよく遊べるRPGですな。ただ、ルーラタイプの法術がほしかったですなあ。空を飛べるアイテムも、途中で失っちゃうしね。それから、と。怪物たちが、あまり本宮ひろ志してないのも残念。本宮さんを使うなら、「雲にのる」でもベースにした方がよかったんじゃないかなあ。　（北枕獲）

●ストーリー展開や、それにともなう敵キャラの強さ、各種のイベント、どれをとってもすごく良くバランスのとれたゲームだね。ゲーム後半の大ドンデン返しなんかも、いや味にならないビミョーなバランスを保っている。PCエンジン史に残る、名作RPGとなることは間違いないだろう。ゲームの作りが純和風ってのも気にいった。洋モノもイイけれど、たまには和風もオツなものさ。　（鈴木チャダ）

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC F1トリプルバトル

画面を三分割して、最大3人まで同時プレイ可能なレーシングゲーム。テストラン、1P～3P用のバトル、ワールドチャンピオンシップの3モード。

■ヒューマン
■12月23日発売
■¥6300(税抜き)
■HU-CARD

●マシン設定等の細かな部分にやたらと凝っていて、F1好きの人にはたまらないんじゃないだろうか？　しかし肝心のゲーム性つー部分でみるとなんともフラストレーションの溜りまくる一本である。レース物なのにスピード感に乏しいし、操作性もなんとなくしっくりこない。最大のウリである3人同時プレイも上記のようなわけでいまいち盛りあがんないんだよなァ。F1マニアの人ならってとこかな。（外山鹿之介）

●AT車はあるものの、リアルに再現されたマシンコントロールには、苦しめられる人が多いことでしょう。それさえ克服できれば、かなり楽しむことができるはず。細部までセッティングできたり、コースはアップダウンまで表現されたりと見どころが多いですから。このゲーム、『ついてこれるやつだけ、ついてこい』って自己主張してるような気がします。さて、どれだけの人がついていけるでしょうか？　（鵜飼泰隆）

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

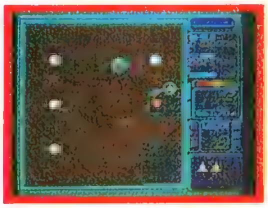
PC ヴォルフィード

陣取りアクションゲーム(?)とした人気の高かったアーケード版からの移植。単純なルールと深いゲーム性を持ち、誰でも楽しめる。

■タイトー
■12月27日発売
■¥6600(税抜き)
■HU-CARD

●これはまいった。タイトーの昔なつかしシリーズのひとつだけど、これをエンジンでやられるとは思ってもみなかったのである。なぜなら、エンジンはパソコンのように、ラインを自由に引くというのがニガテだったからだ。しかし、なるほど、こうやればある程度のラインは引けるのであるなあと、技術的に関心してしまいました。ゲームもおもしろいし。最近のタイトーはどうしちゃったんでしょうか…。(Tyre11辻)

●おっもしれーよ、これ。ハマったハマった。いや、過去形だと正確じゃないな、現在進行形だ。倉庫番やテトリスなんかと一緒で、シンプルなシステムのゲームって、おもしろいんだよ、やっぱね。ボスが縮んでいくのも気持ちいいし、99.9%でクリアすることの快感よ!!　あー、ヤミつきになっちまうぜ。ぶるぶる。ベスプレ以来、自腹で買いたくなったソフトだ。もう大プッシュしちゃうぞ、私は。　（北枕獲）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

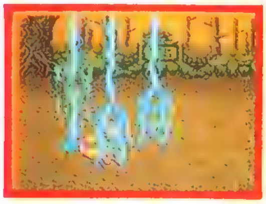
MD ゴールデンアックス

熱狂的ファンの多い業務用からの移植。3人の中から主人公を選び、それぞれに会った攻撃を繰り広げる、剣と魔法の世界を舞台にしたACG。

■セガ
■12月23日発売
■¥6000(税抜き)

●このゲーム、すごく好きだ。移植のできが良いとかの次元じゃなくて、画面上におけるファンタジー世界の表現、という意味で実に良い雰囲気を出しているからなのね。これまでにもファンタジー素材のアクションゲームはあったけど、メガドライブというハードの助けを借りて、初めて映画並の世界を生み出せたと思う。業務用ファン、ファンタジーファン(肉体派)、アクションゲームファンの皆様にオススメ。(成沢大輔)

●年末になって、人年業務用ゲームの移植が相次ぐセガですが、この「ゴールデンアックス」も待ってた人達を裏切らないできです。もちろん業務用を知らない人だって大満足できるはず。敵のモンスターにまたがったり、アクションの微妙な動きも良く計算されていて、迫力満点。16ビットハードのパワーをめいっぱい感じさせてくれます。ACGファンにはメガ・ドライブは買いだと思います。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

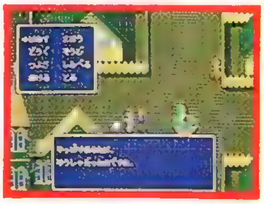
MD ヴァーミリオン

セガの業務用体感ゲームスタッフが開発した話技のRPG。フォードル国存亡の危機に立ち向かう王子の物語。SSTバンドの音楽が効果的。

■セガ
■12月16日発売
■¥8500(税抜き)

●開発した業務用体感ゲームのスタッフが「何か新しいことをやってやろう」と意気ごむ姿が目に浮かぶ。でも新しいだけだった。業務用の100円入れて遊ぶゲームならこの新しさだけで良かろうが、家庭用には通用しない。ことにこのゲームはRPGなのである。システム面での新きさよりもシナリオ面での練りこみをもっとしてほしかった。単調なのである。結局、可能性を提示するだけで終わったのが残念。(成沢大輔)

●良質とされるゲームの一端を担うのは、良質の音楽です。だからこそ、ゲーム音楽という分野がこんなにもシェアを広げ、安定供給を続けているのでしょう。「ドラクエ」然り、「FF」然り、そして、この「ヴァーミリオン」の音楽もすばらしいできです。ぜったいに感動すると思います。また一歩、ゲームが映画に近づいたことを、確信する瞬間です。残念なのは戦闘シーン。もっと良くなれたのに惜しいナ。(マッキー)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

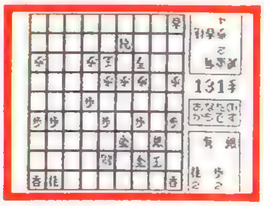
GB 将棋

本将棋に加え、!?将棋(王将などが見えない)、詰将棋(全60問)と、3つのモード設定がある。駒組がしっかりしているので初心者には役立ちそう。

■ポニーキャニオン
■12月19日発売
■¥3400(税込み)

●将棋ソフトの棋力は以前に比べるとたいしたもので、序盤戦の定石はほぼ満足いけるものになりつつある。駒組みの頂点から中盤に入ると、やや消極的な手がみられるようになる。終盤では、コンピュータが有利な局面では詰めまでの力を発揮するが、不利なときはアッサリしている気がした。しかし初心者にとってはいい練習相手になるだろう。そして、詰め将棋はさすが本格でこちやは上級者まで勉強できます。(RYOII)

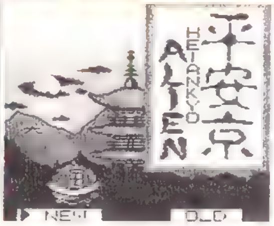
●本来ならウルティマやアドバンストダンジョン&ドラゴンズのポニーキャニオンと呼ばれたいのだろうけど、ゴメンナサイ。ボクは将棋のポニーキャニオン、と呼んでしまおう。谷川浩司シリーズしかり、この将棋しかり、ポニーキャニオンの将棋ソフトは非常にクオリティが高い。しかも同社4本目の将棋ソフト、すばらしいこだわりだ。ゲームボーイと将棋の相性は案の上良かった。持ってて損なし。(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB 平安京エイリアン

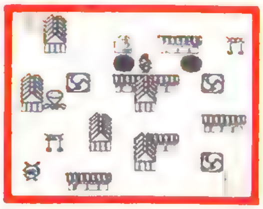
9年前パソコンゲームとして大ヒットした作品。穴を掘ってはエイリアンを埋める。単純だが奥が深いACG。NEWバージョン付き。



■メルダック
■12月29日発売
■¥3000(税込み)

●むかしなつかしい平安京エイリアンが、リニューアルしてファミコンに登場。このソフトではパソコンゲームの平安京もインプットされていて、そのシンプルな線画になつかしさを感じさせてくれる。それに比べて新バージョンは、グラフィックはもちろん、アイテムやアイデアがもりこまれて、なかなかおもしろいゲームに仕上がっていると思う。現在でも通用する、穴堀って敵を埋めるアイデアって秀逸! (RYOII)

●「平安京」って昔、「ゲームセンター嵐」のミステリー列車の話に出てたなァ、なんて考えながら懐しい気分でプレイしてみると、吃驚仰天有頂天。昔より、操作性も良く、グラフィックも綺麗で、うれしくなりました。しかも、ちゃあんと昔のままのグラフィックが選べるのも良いと思う。GBに良く合うソフトだと思うけど、ゲーム自体が古くさく、アキが来やすいのも確か。ノスタルジーに浸りたい人向き。(早川)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

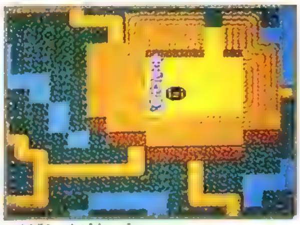
発売まであと58日

今年も残すところあとわずか。年が明ければ、ドラクエIVの発売もいよいよ秒読み状態に入ります。どうやら来年はドラクエIVに明けて、ドラクエIVに暮れる1年になりそうな気配ですね。

詳しいワールドマップを公開

主要な町や城の位置がバッチリわかるのだ

細かい地形とともに主要な町や城までもが書き込まれている詳しいワールドマップが公開された。ここまでくると、いよいよ冒険の始まりが近付いてきたって感じがするよね。

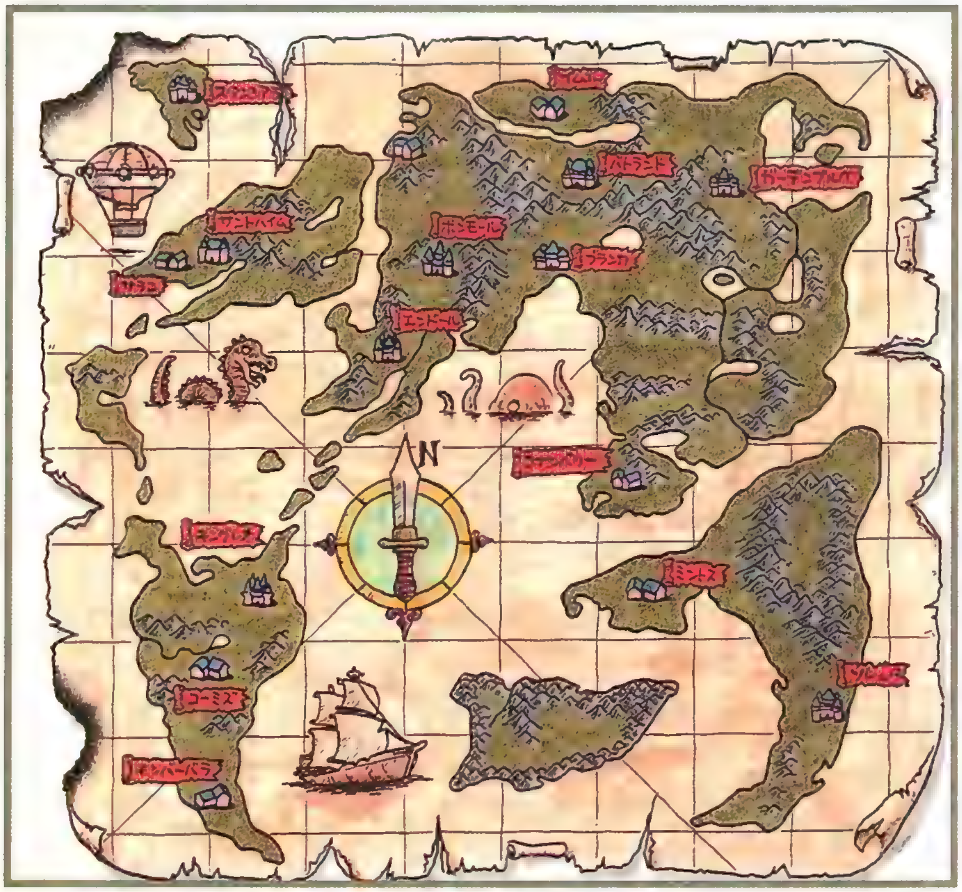


↑様々な趣向を凝らしたダンジョンが、世界中のいたるところに作られている

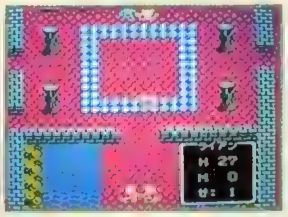
マニュアルに使われているマップと同じ

今回紹介するワールドマップは、内容的にはマニュアルに使われているマップとまるっきり同じものなのだ。だから、細かい地形だけでなく、主な城や町なんかの位置も、バッチリわかるようになっているんだね。とはいっても、決してこれですべてわかるというわけではない。この他にも、町や城があったりするし、数多くの塔や洞窟、ほこらなんかが各地に点在しているんだからね。

以前お話したように、各章の主人公たちは、それぞれ別の場所から旅立つことになっている。そして、1章から5章まで、フィールドそのものは共通だけど、地形的にうまく分離されているということは、このマップを見るかぎりでも明らかなことといえるのではないだろうか。

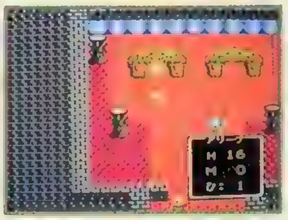


第1章



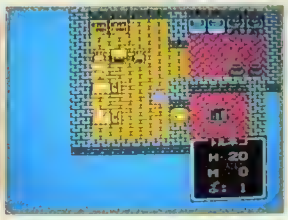
←続発する怪事件を解決するため、バトランド城から旅立つ戦士・ライアン

第2章



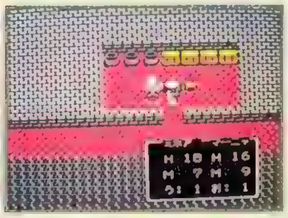
←王女・アリーナは、武術大会に出るためにサントハイムの城を抜け出した

第3章



←トルネコは、はるか北にある小さな町、レイクナバで武器屋を営んでいるのだ

第4章



←モンバーバラのジプシー姉妹は、殺された父の仇を探して旅を続けている

第5章

←巨大なる悪に立ち向かう勇者は、いったいどこから旅立つというのだろうか

4章と5章の主人公キャラを紹介

ジプシー姉妹は呪文を主体としたコンビ

1章から3章までのキャラに引き続いて、今回は踊り娘、占い師、勇者の3人の詳しい能力を紹介しよう。踊り娘と占い師のジプシー姉妹は呪文を主体としたコンビであり、勇者は呪文と強力な武器の両方を使いこなすマルチキャラクターなのだ。

■戦士・ライアン

Ⅲでいう戦士に最も近いキャラクターだ。呪文はまるで使えないが、そのかわりに強力な武器・防具のほとんどを装備できる。武器を使った戦闘の専門家なのだ。

■王女・アリーナ

Ⅲでいうところの武闘家なので、基本的には武器や防具の装備は苦手だ。ただし、武闘家専用の武器を装備すると、さらに破壊力を増すことになる。

■神官・クリフト

典型的な僧侶系のキャラで、パーティーの安全を支えてくれる、唯一の回復系呪文の使い手だ。そこそこの武器・防具が装備できるので、それなりの戦闘力もあるし、ザキ系やザオリク系の呪文も使いこなしてしまうのだ。

■じいや・ブライ

Ⅲでいうところの魔法使い系のキャラで、ヒャド系の呪文を得意としている。その他にも、メダパニやバイキルト、マホカンタなどの魔法使いならではの呪文も使いこなす。

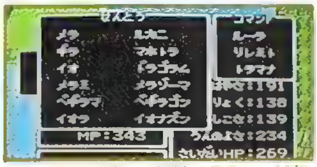
■武器屋・トルネコ

武器屋だけに、かなり強力な武器や防具を装備できる。しかも、呪文が使えないかわりに、指を回して敵を混乱させたり、ビックリするような戦い方もしてくれるのだ。かなり詳しくアイテムの鑑定もしてくれる。

第4章　踊り娘・マーニャ

強力な攻撃呪文のエキスパートだ！

「鉄の扇」などの専用武器はあるものの、基本的には武器による攻撃は苦手としている。また、打撃攻撃の助けとなる、間接系の呪文もほとんど使えないのだ。その分、使える攻撃呪文の数は多く、メラ系、イオ系、ギラ系からドラゴラムまで、ほとんどすべての系統の攻撃呪文を使いこなすぞ。



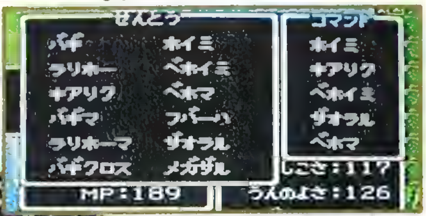
↑マーニャの使える呪文は全部で15種類。魔法使い系のキャラであることは明らか
➡ヒャド系を得意とするじいやに対して、こちらはギラ系、イオ系、メラ系が得意

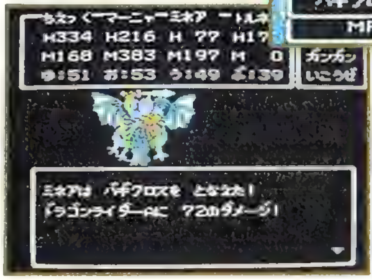
第4章　占い師・ミネア

回復系と攻撃系両方の呪文を使いこなす

専用の武器である「銀のタロット」を始めとして、かなりの武器や防具を装備できるのだ。とはいっても、やはり主体となるのは呪文の数々。メガザルを頂点とする回復系に、バギクロスを中心とする攻撃系、攻守両面の呪文を使いこなす万能型のキャラクターとして、パーティーでは頼もしい存在となってくれることだろう。また、ラリホーマなどの間接呪文が使えるってのもウレシイところ。

↑専用の武器「銀のタロット」。カードをめくると、本人にもわからないような不思議なことが起こる普通に装備すると、武器として使うこともできるアイテムなのだ





↑ミネアの使える呪文は全部で12種類。Ⅳにおいては、Ⅲの僧侶の呪文は神官と占い師に、魔法使いの呪文はじいやと踊り娘に、使えるキャラが分けられている
⬅ミネアの使える攻撃呪文はバギ系が中心。そして、回復系の呪文として最も強力なのがメガザル。自分の命とひきかえに仲間を助けるという自己犠牲の呪文だ

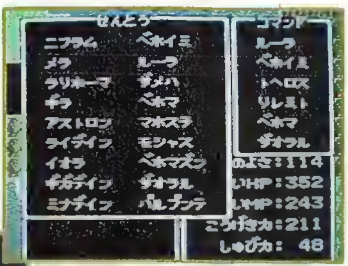
第5章　勇者・……？

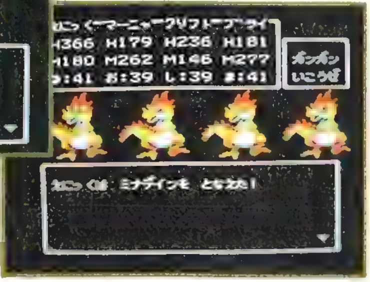
いよいよ物語の中心となる勇者の登場だ

プレイヤーの分身ともいえるのが勇者だ。それだけに、勇者だけは名前が決まってなくて、今まで通りプレイヤーの好きな名前を付けることができるってわけなのだ。

最強の武器や防具を使いこなすうえに、ミナデインを中心とするデイン系に、モシャス、アストロンなど、勇者にしか使えないバラエティ豊かな呪文を駆使する、心強いキャラクターだ。

さらに今回の勇者は、男女のどちらかを選んでプレイすることもできるのだ。男と女ではメッセージの違うところもあるということだ。





↑Ⅳでは勇者の使える呪文が最も多く、全部で20種類もある。そのうち半分以上の11種類は勇者だけしか使えない呪文だ

↑メラやギラから、モシャス、パルプンテまで、バラエティ豊かな呪文が使える
➡デイン系の最強呪文のミナデイン。仲間と力を合わせなくては使えないのだ

ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第7回〉 プリシラ王女を救え

今年最後のこのコーナーは、一気に倍増の４ページでお送りします。今回を含めて残りは３回。みんな思いっきり楽しんで下さい。

1 ※おおっと※
おきのどくですが、冒険の書１は消えてしまいました。しかし、冒険の書２でひき続きプレイできますのでご安心を。それでは、気を付けて冒険を始めてください。―②へ
No.0118 三重県・ドラ喰エ

2 大魔王ダリサージャを倒し、プリシラ姫を助け出すために旅をする、戦士、妖精ＴＡＴＡＲＩ、獣鬼の少女ＪＯＹの３人は、長い船旅の末、聖騎士トーマス＝フェネックが住むというボアンの町へとたどりついた。―③へ
No.0120 佐賀県・A.D.A.M.

3 「ここは最果ての町ボアン。魔王の迷宮に一番近い町…」町の入口に立っていた兵士がいった。
「迷宮に一番近い町…」
ふ〜ん、そうか。
―と思いつつ…。―⑯へ
No.0052 東京都・白石ありさ

4 キミは１歩前に進んだ。
「!!?」
「しっ、しまったあー！ ワナだっ!!」
―54へいけ！
No.0085 愛知県・梛樹

5 敵が身構えるより早く、キミの一撃が炸裂した！ かなりの深手を負わせたようだ。―87へ
No.0061 東京都・紫野悠理

6 そこには、ひとりの女僧侶がいた。「私の名前はＫＡＺＵＹＯ。ＴＡＴＡＲＩさんに、僧侶の呪文を教えてあげましょう」
ＴＡＴＡＲＩ「ありがとう♥ ＫＡＺＵＹＯさん」―40へ
No.0049 愛知県・たけだかずよ

7 あなたが草原を歩いていると、草の一部が踏みしだかれていることに気付いた。いったい何があるのだろう？
探してみるか―45へ
カンケーねーよ―60へ
No.0273 山梨県・出瑠混田ル

8 一晩ぐっすり休み、３人ともすっかり体力が回復した。
さて、これからどうしよう。
敵当に町の人に話しかける―15へ
そのへんの家に入る―40へ
No.0274 埼玉県・いつき

9 何度いったらわかるの？ そんな選択はいけないって！
さあさあ10へ
No.0049 愛知県・たけだかずよ

10 「逃げようなんて甘いわっ！ そんなことは、はなからお見通しだ!! わははははは…」
敵の笑い声が辺りに響く。そして、キミの背に敵の呪文が炸裂した。
ＤＥＡＤ ＥＮＤ―99へ
No.0275 石川県・仲滝

11 けわしい山々が広がっている。どれくらい歩いただろう。
「もっと北よ。お姫様は北の方角にいるっていってたでしょ！」
ＴＡＴＡＲＩがわめく、しばらく歩いていると、ガサガサッと物音。キミは振り向いた！―48へ
No.0193 神奈川県・子見夢

12 ヒラリ、キミはすばやく敵の攻撃をかわした。そこへすかさず、ＪＯＹが強力な呪文を敵におみまいする。ＴＡＴＡＲＩもまけずに、羽の粉で敵の目をくらます。
チームプレイの勝利だ！―40へ
No.0079 栃木県・湊きゃろる

13 ズドーンッ！ 会心の一撃!! 完ペキに敵をたたきのめした「ハハハハ、楽勝だぜ。さて、先を急ぐとするか」―51へ
No.0068 東京都・トムキャット

14 しばらく歩いていくと、森の奥から光がもれていた。
光の方向に進む―59へ
他の方向にいく―32へ
No.0276 山口県・ＮＥ・Ｗ

15 とにかくトーマス＝フェネックを捜さなければ…。
「無事でいればいいーけどね」ＴＡＴＡＲＩが不安になるようなコトをいった。と、目の前に女のコがいる。
トーマスのことを聞く―90へ
「ＤＱⅣを予約しましたか？」と聞く―27へ
No.0277 東京都・りょっくり

16 町に入ると、もう日はとっぷりと暮れていた…。
もう遅いので宿屋にでもいこうかな―78へ
夜しか聞けない情報があるかもしれないので、あたりの人に聞いてまわる―56へ
No.0096 奈良県・麗羅16世

17 家の中にはひとりの男がいた。
「うーん、たしかにボクの名はフェネックだよ。でも、この町にはフェネックって名前はいっぱいあるから、名前だけで捜すのはむずかしいと思うよ。けららっ」
キミは家から外にでた。―40へ
No.0025 東京都・ゆかりぺまりこ

18 「ふふん、ばかめが。だまされやがって」あなたが振り向くと同時に首が切られた。
ＤＥＡＤ ＥＮＤ―3へ
No.0189 京都府・めらぞーま

19 「すまんがウチでは押し売りはお断りなんだ。悪いけど出ていってくれないか」
家から追い出されてしまった。 40へ
No.0022 埼玉県・明日香

40 No.0030 奈良県・野口由紀子

41 No.0043 青森県・ＳＫＴ掛端

42 No.0285 千葉県・ひらおかまさむ

43 No.0149 東京都・Ｂ五郎

44 No.0286 岩手県・マハラジャ

45 No.0257 秋田県・えるふ

20 そいつは、妙にちょこまかと動きまわっていて、話しかけられなかった。—40へ

No.0016 静岡県・平成京

21 キミはきびすを返すと逃げた。しかし、敵に先回りされて逃げられない！—47へ

No.0278 広島県・氷龍

22 敵はすばやくキミに斬り掛かる！ その時、TATARIがクラルーセ城で手にいれた、導きのペンダントを天にかかげた。すると、ペンダントからでた青い光が敵を包み込んだ!! そして、敵は動かなくなった。

TATARIに感謝しつつ—76へ

No.0259 岐阜県・流白銀slime

23 「わっ、なんなのあなたたち世の中も物騒になったわね。あっ、それどころじゃないの、私いそいでるの。えっ、どうしてって？ ハガキ出しにいくのよ。常連かって？ まっさかあ、没常連よ！ くっきいっていうの。じゃあーね♥」

少女はBダッシュでかけていった。—40へ

No.0183 大阪府・くっきい

24 ほんとーにこの選択でいいんですね？ もしもGAMEOVERになってもいっさい責任は負いませんよ。

やっぱりやめる—96へ

このままでいく—29へ

No.0083 京都府・すらいむつよいむ

25 敵は呪文を唱えた！ キミは炎の渦に巻き込まれた!!「く、苦しい…」だんだんと薄れていく意識の中で、敵の不敵な笑い声だけがはっきりと聞こえていた…。—43へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

26 JOYは呪文を唱えた！ しかし…呪文がきかない!? 不敵な笑いを浮かべて敵が迫ってくる！キミは攻撃する間もなくやられてしまった。たまには、勇気ある選択を！

3に戻る

No.0279 東京都・YAYOI

27 「当然じゃない！ 当たり前のこと聞かないでよねっ!!」そういうと、女のコは去っていってしまった。しょうがないから他をあたってみよう。—40へ

No.0245 熊本県・冒険王

28 「貴様、何者だ！」「ふふふ…、気がつかなければ長生きできたものを…」そういうと、その男は突然、黒く輝きだした。輝きがおさまると、そいつは正体を表していた。—44へ

No.0090 愛知県・恥頭巾

29 戦士たちは逃げだした！ しかし…見事にこけてしまった。—25へ

No.0280 島根県・けんじゃ君

30 逃げるだと？ 勇敢さの徳が減るぞ！ —91へ

No.0090 愛知県・恥頭巾

31 キミの剣が敵の急所を一撃！敵は反撃する間もなく、その場に崩れ落ちた。—40へ

No.0215 埼玉県・おおかみ少年

32 森の中を歩いていると、突然ひとりの男がキミたちの前に立ちはだかった！ —97へ

No.0218 宮崎県・二寸法師

33 「何すんのよっ！」バチッ!! キミはビンタをくらってしまった。

「あんたがいけないんだから」

「早く次にいくある！」

痛むほっぺたをおさえながら—40へ

No.0281 神奈川県・くろすらいむ

34 おいおい、そんなコトをしている場合かい？ 悪いことはいわないから、もう一度冷静になって考え直してみたら？ —40に戻る

No.0282 東京都・雑駆雅幸

35 SMAAASH！ でたあー！ 会心の一撃!! あれえ…!? まだ敵は生きているぞ。こいつは思ったよりも手強いぜ。

ふたたびたたかう—91へ

こわいからにげちゃお—30へ

No.0193 神奈川県・子見夢

36 これでやっと4人パーティーになったぞ！ 無敵のパーティーで大魔王をうちのめすんだ!!」

ということで—101へ

No.0283 千葉県・えやこ

37 町を後にしたキミたち。さて、どの方角に向かおうか？

木の枝を立てて、倒れた方角へ進む—55へ

どこかの誰かさんのように鳥の飛び去っていく方角へ進む—7へ

しばらく休む—83へ

No.0284 広島県・小鷹狩祥吾

38 みんなズイブンと疲れているようだ。ここはひとまず宿屋に泊まることにしよう。—78へ

No.0181 富山県・はんぞう

39 町で忘れてきたことはないかな？

もう用はない！—36へ

まだやり残したことがあるよ—40へ

No.0228 岐阜県・ろって

46 No.0258 北海道・暁

47 No.0213 東京都・あん子

48 No.0259 岐阜県・流白銀Slime

49 No.0144 愛媛県・すま

50 No.0287 愛媛県・秋野たまこ

51 No.0288 福島県・りょうがくん

52 No.0189 京都府・めらぞーま

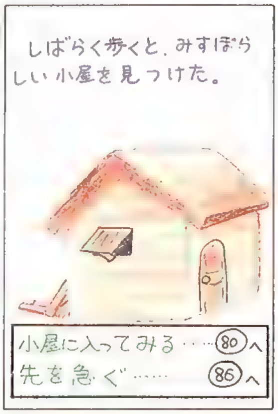
53 No.0198 栃木県・天空のシン

89
No.0063 北海道・ゆーきゃん

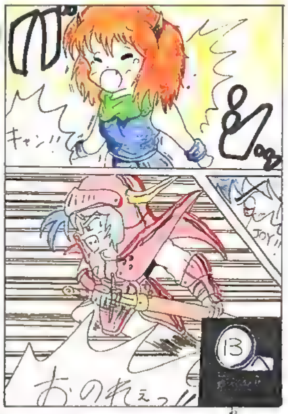
90
No.0297 埼玉県・MASAちゃん

91
No.0268 東京都・白魔道えいる

92
No.0138 青森県・マブー



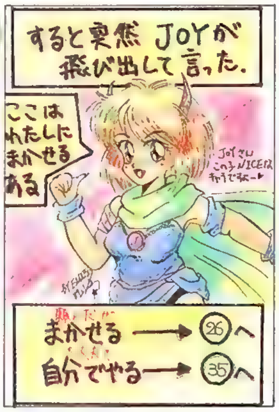
93
No.0398 東京都・船津歩



94
No.0117 大阪府・田中恵

95
No.0026 東京都・りぴーと

96
No.0299 静岡県・ENDLESS



54 「うっ…うわあァァー！落ちるうーっ!!」
なんと、落とし穴だった。
「チッ！」舌うちして上を見上げる。
そのとき、「私にまかせるよろし」
JOYはそういうと、「スタートっ！」
大声で呪文を唱えた。白い光が辺りを包む。気がついたときには、ふ・り・だ・しだった…。—①へ

No.0289 静岡県・Rotoの剣

55 大きな木がいく手をはばんでいる。これでは通れない、どうしますか？
すなおに戻る—60へ
あきらめきれないので、その辺をブラブラと歩く—45へ

No.0067 東京都・秋月梨依

56 「あのう、ダリサージャ、という名を知りませんか」
「ダリサージャ!? 知っているとも！」
男はニヤ〜ッと笑った。
「オレはよーく知っている。教えてやろうか？ …そうか、そんなに知りたいか。では、これでもくらえっ!!」
49へ

No.0152 神奈川県・T・H

57 その時、キミの目の前に奇妙なホビットが現れた。
「こんな選択をしてしまったあなたが悪い。いいですか、あなたは何もかも忘れて37へ戻ります…」
つーことで 37へ

No.0063 北海道・ゆーきゃん

58 逃げて、逃げて、逃げまくった。敵は追ってこない。どうやら逃げ切れたようだ。—11へ

No.0290 長野県・ダアー！

59 森の中へ入っていくと、あやしげな石碑があった。
導きの石を天にかざす—89へ
体当たりをする—71へ

No.0029 大阪府・いちどれい

60 どうも様子がおかしい。さっきから同じところばかり歩いているような気がする。キミは…
今すぐ引き返す—69へ
この道を信じて進む—11へ

No.0155 和歌山県・パープルDRAGON

61 「ここはひとつ私にまかせてくれないか」そういうと、トーマスは剣を抜き、モンスターにおどりかかった。そして、目にも止まらぬ早さで敵を倒してしまった。—63へ

No.0176 愛媛県・まるの

62 「ふざけんじゃないわよォ！」悪酔いをしたお姉さんがからんできた。
逃げる 40へ
朝までめんどうみてあげる 34へ

No.0116 大阪府・安井由美

63 ようやく元いた場所へと戻ってきた。—7へ

No.0065 北海道・つくしのあやめ

64 ダカダカダカッ！ うまく逃げ延びた…。のもつかのま、足がからんでころんでしまい、まわりこまれてしまった！
痛いよーっ！ 67へ

No.0250 東京都・便秘のイチジク

65 そうして、敵を倒したキミは、再び歩きだした。 51へ

No.0246 愛知県・LAMIA

66 「ワタシについてきて！」
OK 92へ
NO—70へ

No.0291 神奈川県・バリバリ将軍

67 そのうちキミは、魂を抜かれてしまいました…。
GAME OVER—37に戻る

No.0292 神奈川県・のぼき

68 「あれっ？ この道さっきも通らなかったあるか？」
「えっ、そういえば…、まさか！」
悪い予感は的中した。1時間ほど歩いたのに、又同じ場所に戻ってきてしまった。3人は永久に、この空間から出ることができず、死を待つのみとなってしまった。
GAME OVER 37へ

No.0152 神奈川県・T・H

69 どこからともなく声が聞こえてくる。
「ひーっひっひっひっ…。おまえはここで死ぬのだ！ かくごしろっ!!」
41へ

No.0293 岐阜県・ベスライム

70 それはやめたほうがいいんじゃないのかな。考え直してみようよ。ねっ♥ 92へ

No.0246 愛知県・ラーミア

71 ちょっと！ ナニ考えてんのよっ！ —59へ戻る

No.0096 奈良県・麗羅16世

72 「逃げろっ！」
キミたちはその場から逃げだした。そして、ひたすら逃げた。いつしかキミたちは、見知らぬ場所にいた。
68へ

No.0294 青森県・ゆうみりん

73 突然！ 草むらの中から、倒したはずのサンドラが現れた！
TATARI「あなたは…!! 死んだはずじゃ…！」
サンドラ「あれぐらいの炎で私が死ぬとでも思うのか!? JOYよ…」
サンドラは剣を構えた。

もちろん戦う ⑮へ
もう戦いたくない！ 逃げる ㉑へ
またＪＯＹにまかせる ㉛へ

No.0171 東京都・斉藤ニャーゴ

74 キミは家の中にいた男に声をかけた。
「トーマス フェネックさんですか？」
「いかにも…」
キチンとわけを話す ㊻へ
押し売りだという ⑲へ

No.0052 東京都・白石ありさ

75 キミの攻撃！ しかし、剣は空を切った。そしてモンスターの攻撃…。 ㉒へ

No.0038 東京都・くえすたー

76 険しい山脈にいく手をはばまれてしまった。しかたなく、キミは今来た道を戻っていった。
92へ

No.0016 静岡県・平成京

77 険はとてもまばゆく、青白く光り始めた。その光は、戦士の着けているエレガントをやさしくつつみこんだ。光がおさまると、エレガントは、深い青色のサファイアのような輝きになっていた。
エレガント失い、導きの鎧を得る
14へ

No.0295 埼玉県・Jyun

78 「おやすみある」
「おやすみ…」
とりあえずは長旅で疲れたからだを休めよう。 ⑧へ

No.0079 栃木県・湊きゃろる

79 「ＪＯＹ、呪文だ！」
キミは叫んだ！ だが…
「だめある！ 今マジックポイント、たりない！」
と、その時…。 ㊷へ

No.0074 埼玉県・さとみ

80 そこにはひとりの老人がいた。
「待っていたぞ！ ダリサージャを討ち滅ぼさんと心している戦士よ…。しかし、勇気だけでは勝てぬぞこの剣を持ってゆくがよい…」
老人はそういうと微笑みを浮かべ、１本の剣を差し出した。
キミは礼をいうと、再び旅立っていった…。そして、老人は２度と姿を見せなかった…。
伝説の"導きの剣"を手にいれた！
77へ

No.0186 北海道・ＳＬＩＭＥ糸谷

81 ＪＯＹちゃんの会心の一撃！ 敵をこっぱみじんに打ち砕いたっ!! 怒らせるとこわいＪＯＹちゃんであった…。 ㊻へ

No.0250 東京都・便秘のイチジク

82 突然、どこからともなく声が響いた。
「さあ、今すぐに聖なる石を使うのです！」
聖なる石を使う 102へ
やめておく ⑨へ

No.0184 大阪府・れいばあろーど

83 「ふたりとも！ 変な物音がするわ!!」ＴＡＴＡＲＩがいった。
物音を確かめにいく 4へ
ムシする ㊼へ

No.0287 愛媛県・秋野たまこ

84 キミは致命的なダメージを受けた！ もうダメだ、と思った瞬間、ＪＯＹの一撃が決まった！
「このニンゲン傷つけるもの、このワタシ許さない」
ＪＯＹを仲間にいれて良かったと思いつつ 65へ

No.0296 京都府・橋本和紀

85 お主はヒッポランド国王の若いころにそっくりじゃな…。そういえば、プリシラ王女のたったひとりの兄上、カインホーク王子もお主と同じくらいの年じゃのう…生きていればの話じゃが…」
老人はそうつぶやくと、スーッとキミの前から姿を消した。 ㊵へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

86 道をまっすぐ進んでいくと、背後から何かが近づく気配が！
振り返る ㊸へ
逃げる ㊷へ

No.0121 広島県・ムラサメ

87 「おぼえていろよォォ…」と、叫びながら、敵の姿は一瞬のうちに消え去ってしまった。どうやら逃げてしまったようだ。 ㊿へ

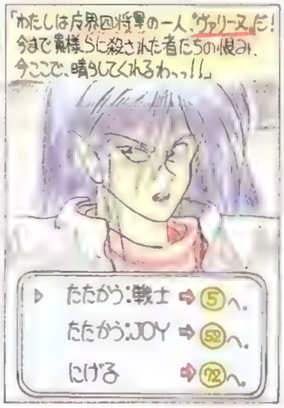
No.0105 大阪府・吹雪川流羽

88 じわじわと盛り上がりつつ、続きは次回へ！ マスターズの諸君、年賀状はなるべく早く出そう！ もちろん「友の会」宛に１枚はキープしてあるよねっ!? じゃあまた!!
次回の①へ

No.0047 東京都・Ｅ

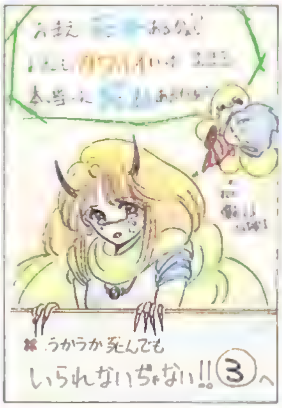
第７回はこれてて終了。ついに魔王の城へとたどりついた、戦士たちの一行を待ち受けるものは？ いよいよクライマックスが近づいてきたぞ！

97
No.0168 広島県・Alas



98
No.0300 和歌山県・スライムのたんこぶ

99
No.0143 東京都・すくな



100
No.0301 大阪府・POKE

101
No.0091 三島県・柴

102
No.0028 群馬県・かくれＤＱ

◆みんなハガキをよろしくっ！

「大魔王の野望」は、残すところあと２回で終了となります はたしてこの物語の結末は、どうなることでしょう それは、みんなのハガキだけが知っています
次回はお城の中を舞台に繰り広げられる様子 残りはあとわずか、みなさんのおハガキをお待ちしております

▼No.0302 島根県・りごとん

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

キャラクターデザインについてのお返事ハガキがどっさり届いた友の会!!

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

いい楽しみ方は？

私はＨＩＰＰＯＮを読み始めて１年。ドラクエもⅢから始めたキャリアの浅い中３の女の子です。いよいよⅣの発売日ですね。で、マスターズのみなさまに教えていただいたいことひとつ。みなさんはドラゴンクエストをプレイする時、どのような環境でやるのがベストだと思いますか？　受験が終わってからやるⅣ、それに、これからプレイするつもりのⅠⅡのために、「これぞ究極のドラクエの楽しみ方だっ！」と思うことを教えていただきたいんです。よろしくお願いします。

No.0303　新潟県・未来路

こたつにはまってコーヒーをすすりつつプレイ。これが最高だよ。

まさか男勇者は…

遅ればせながら、パッケージイラストについて、おもしろいことを発見しました。Ⅱのイラストと比較してみると、絵の感じや配置が似ている。

前に飛び出しているのがⅡではローレシアの王子、Ⅳでは女勇者。そのうしろはⅡがハーゴン、Ⅳがドラゴン。そして、そのうしろにぐわっと描かれているのがⅡのシドーとⅣの男勇者。

ここで、ん？　と思ったんです。もしかして、Ⅳの最後の大ボスというのは…!?　パーティにもう片方の性別の勇者が加わるっている意見があったけど、さらに意表をついて、こーいうドンデン返しもありうる…わけないか。

No.0048　京都府・岩崎プル

顔つきコワイからな。男勇者。そーゆー予想は多いのだ。

まさか勇者は…2

今回の勇者は血筋に恵まれているのしょうか。Ⅲの勇者はお父さんが立派な勇者。Ⅰ、Ⅱの勇者はご先祖様が偉大な勇者。悪くいえば、親の七光りをあびていましたよね。

今回の勇者もそうなのかな。別にそれがやだってわけじゃないんだけど、たまには立候補もいいんじゃないかと思ったわけで…。

ところで、私はなんだか今回の勇者の髪の色が気になってしょうがない。緑でしょ。いままでのドラクエで緑の髪といえばルビス様とエルフだけだったと思う。だからなんとなくね。

No.0156　北海道・いむ

勇者がルビス様かエルフの血を引いているという意味かな。

もしかして勇者は3

勇者の絵が発表されたときから気になっていたんですが、勇者は竜王ではないでしょうか。ドラクエⅣとは竜王伝説なんじゃないかと思うんですが、いかがでしょうか。

No.0304　佐賀県・でかフグリ

頭につけてる羽飾りがそれっぽいよね。

カシナート・水夜様

その１

私も同意見です。ドラクエのモンスターはかわいすぎて殺せません。鳥山先生のイラストは好きですが、仮にも世界を恐怖に陥れる魔王の手下なのですからかわいいのでは困ります。WIZやFFくらいの恐さのある敵が１匹でもいーですからⅣにはいてほしいと思いますが…。この分だとⅤも出るでしょうから、ゼヒ恐い敵キャラを出してください！！

No.0305　神奈川県・篠原ゆうすけ

その２

私はキャラクターデザインは鳥山先生のままでいいと思います。ドラクエには先生のキャラスターが一番あっていると思うんですよね。でも、確かに先生のキャラクターはドラゴンボールとダブルものがありますけどね。

もしドラクエが先生のキャラでなく、不気味なモンスターキャラであったらドラクエらしさがかけてしまうんではないでしょうか。いわば、先生の絵はドラクエの大事な要素なんです。

No.0031　茨城県・春日あゆみ

その３

ドラゴンボールのイメージとダブるのはわかります。だけど、リアリティを求めるのならウィザードリィをやればよし。小学生から大人までの年齢層の広いゲームを作るなら、全体的に丸っこくてかわいいキャラクターを使うのが最良なのではないかと思います。

No.0040　東京都・花澤慎一郎

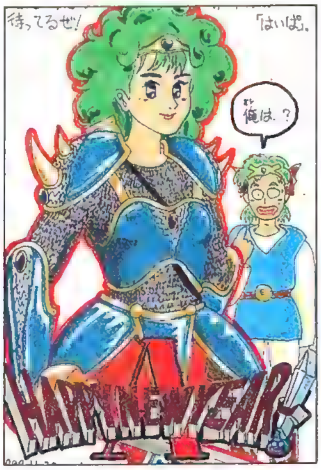
その４

こわそうな敵キャラより、かわいい敵キャラの方が恐しい存在であるかもしれないよ。例えば、かわいい女の子についていったらひどい目にあったという話もあるもんね。

No.0306　群馬県・ことぶき

オチまでついてます。ほかにもたくさん意見が来たのだ。

◀No.0028　群馬県・かくれＤＱ



◀No.0301　大阪府・ＰＯＫＥ

◀No.0310　北海道・小形大地

▲No.0309　北海道・えびす丸

ブライについて

氷の魔導師・ブライ。ＡＩの関係でこうなっちゃったのかな？　でも僕はこの方がかえって愛着がわきそうだな。Ⅲの賢者は確かに頼もしかったけど、便利すぎて、僕にとってはかえって魅力がなかった。Ⅱでは３人がそれぞれの欠点を補いあってたところがいかにも「仲間と助け合ってる」感じがしてよかったしね。オールマイティなキャラは自分（勇者）１人で充分。

No.0307　徳島県・天翔ける青龍

今回のジャーナルでもわかるように、呪文を分担してるんだよね。

ドラクエに希望

ドラクエⅣは「ドラクエワイワイワールド」的なものにしてほしかった。ロトの伝説とは関係ない、まったく別

のストーリーを始める前に、番外編としてでもいいからやってほしかったな。Ⅰの勇者、Ⅱの3人、Ⅲの勇者たちがパーティを組み、協力して悪を倒す！ なんて考えるとワクワクしませんか？ 敵も竜王、ハーゴン、○ー○が手を組み、倒しにくる。うーんすごい。考えてみれば、Ⅰ～Ⅲの現実味がなくなってしまうかもしれないけど、一度やってみたい！ 期待はスーパーファミコンにかける！

No.0308 滋賀県・大きなメダル

† ゲームボーイ出してみてもいいでような気がするな。CD－ROMだったらアニメしてすごそうだなあ。

K・シャヒーナさん

シャヒーナさんは、死が軽くならないように、高レベルになるほど蘇生がしづらくなるなる案を出していましたが、自分も考えてみました。蘇生にはゴールドを使うのではなく“小さなメダル”を使えばいいんじゃないかと。小さなメダルはゴールドのように簡単に集められるものではないから、これを利用しないテはないと思うんです。

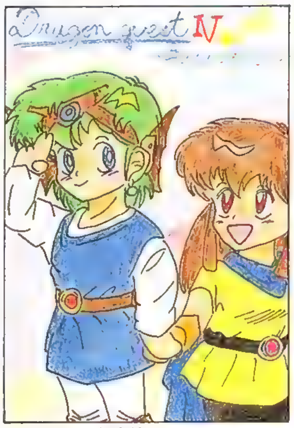
それと、完全蘇生のザオリクはなくし、ザオラルのみにする。そのザオラルもMPをすべて消費するというようにするんです。

もうひとつ、極めつけは、蘇生したあと、レベルが半分になってるなんてのはどうでしょう。

まあ、最後のは冗談としつも、これくらいしないと「死の恐怖感」は味わえないでしょうね。

No.0260 神奈川置・ぶいまっくす

† 小さなメダルは数が限られてるからな。量は少なくはないけどね。最後のはコワイぞおー。ゲロゲロッ。



▲No.0311 千葉県・まっしい

マスターズクラブ会員名簿

0001 大阪府・黒いちうりっぷ
0002 北海道・シルキス
0003 千葉県・恵里猫
0004 神奈川県・ニャアくん
0005 愛知県・岡戸孝宏
0006 愛知県・全開のキム
0007 茨城県・ヴェルミナァルド
0008 福岡県・オリピア
0009 沖縄県・はやの
0010 岐阜県・岩松真一
0011 北海道・みんなと☆E
0012 神奈川県・吉川まどか
0013 埼玉県・K．K
0014 茨城県・駒田かおり
0015 山形県・小山清司
0016 静岡県・平成京
0017 東京都・チョーさん
0018 愛媛県・木下豊
0019 愛知県・村井幸子
0020 福岡県・ブーミン
0011 大阪府・阿部淳一
0022 埼玉県・明日香
0023 岡山県・クイーンスライム
0024 京都府・BOY
0025 東京都・ゆかりべまりこ
0026 東京都・りぴ～と
0027 大阪府・飛鳥井愛
0028 群馬県・かくれDQ
0029 大阪府・いちどれい
0030 奈良県・野口由紀子
0031 茨城県・春日あゆみ
0032 新潟県・あきこ
0033 山形県・セラフ
0034 京都府・M・F
0035 千葉県・松川由美
0036 香川県・LED
0037 山形県・よーこちゃん
0038 東京都・くえすたー
0039 愛改県・K・シャヒーナ
0040 東京都・花澤慎一郎
0041 大阪府・井村須古男
0042 大阪府・繁森信也
0043 青森県・SKT掛端
0044 石川県・NIRUKO
0045 山梨県・籠連獅阿
0046 鹿児島県・光太郎RX
0047 東京都・E
0048 京都府・岩崎プル
0049 愛知県・たけだかずよ
0050 三重県・勇武僧魔
0051 東京都・ロト・ちゃある
0052 東京都・白石ありさ
0053 神奈川県・野村潤一
0054 石川県・松谷一峰
0055 山梨県・藤島つばさ
0056 東京都・ひろし
0057 三重県・なむこなみ
0058 茨城監・サクセス
0059 城城県・広目天政宗
0060 広島県・ロトドラゴン
0061 東京都・紫野悠理
0062 大阪府・馬場孝博
0063 北海道・ゆーきゃん
0064 新潟県・美夕
0065 北海道・つくしのあやめ
0066 東京都・紫城珠音
0067 東京都・秋月梨依
0068 東京都・トムキャット
0069 神奈川県・ミーハー石井
0070 広島県・竹とんぼ
0071 静岡県・武田孝
0072 岡山県・ウラシマ
0073 兵庫県・大野智恵子
0074 埼玉県・さとみ
0075 埼玉県・野安ゆきお
0076 千葉県・長沼沙織
0077 京都府・魔美
0078 京都府・湖谷真里塵
0079 栃木県・湊きゃろる
0080 青森県・バーニィ
0081 福島県・速水麗奈
0082 神奈川県・PINX
0083 京都府・すらいむつよいむ
0084 富山県・清野秀樹
0085 愛知県・椰樹
0086 福岡県・バンシーゆみ
0087 福島県・ALTHEAGGA
0089 東京都・あけみ
0090 愛知県・恥頭巾
0091 三重県・祟
0092 愛知県・鈴木じゅん
0093 神奈川県・オピピピピ
0094 千葉県・BANでい
0095 千葉県・つくだに
0096 奈良県・麗羅16世
0097 京都府・竜羅剣
0098 静岡県・ろと・けーき
0099 埼玉県・王子くえすと
0100 神奈川県・連
0101 愛知県・福井隆夫
0102 神奈川県・あんぱんまん／
0103 岩手県・古館幸子
0104 大阪府・こーよう
0105 大阪府・吹雪Ⅲ流羽
0106 東京都・如月胡桃
0107 愛知県・山口寛憲
0108 東京都・カメさく
0109 兵庫県・勇者らかある
0110 新潟県・ふじみ
0111 北海道・遠藤貫志
0112 山形県・素羅威夢
0113 愛知県・流恵都子
0114 東京都・くりすぴいな
0115 神奈川県・けんめり
0116 大阪府・安井由美
0117 大阪府・田中恵
0118 三重県・ドラゴン喰エスト
0119 東京都・江奏宮
0120 佐賀県・A．D．A．M
0121 広島県・ムラサメ
0122 三重県・シフォン
0123 神奈川県・パイ
0124 大阪府・あらん
0125 東京都・山崎なお
0126 長野県・葉山七瀬
0127 茨城県・大迷惑
0128 秋田県・YAMA3
0129 愛媛県・MAHAMAN
0130 北海道・稲妻の剣
0131 秋田県・I･M･ティー
0132 兵庫県・勇者カリン
0133 大阪府・幻・H
0134 鹿児島県・生田修
0135 秋田県・夢羅²
0136 宮崎県・乱夢蛍
0137 千葉県・「ゆき」
0138 青森県・マブー
0139 三重県・小林充信
0140 東京都・ねりー・まーく
0141 福島県・ういろう
0142 東京都・増山大輔
0143 東京都・すくな
0144 愛媛県・すま
0145 大阪府・綾原りるの
0146 新潟県・どらさん
0147 兵庫県・風の谷の馬鹿
0148 神奈川県・かるなばる
0149 東京都・ばくはつ五郎
0150 神奈川県・ロト&ロト
0151 兵庫県・来夢るな
0152 神奈川県・T・H
0153 大阪府・スライム娘
0154 広島県・まっく
0155 和歌山県・パープルDRAGON
0156 北海道・いむ
0157 東京都・すれっぢはんまあ
0158 静岡県・テドンかつ丼
0159 長崎県・うばじゃ～ら
0160 埼玉県・遊者ろと
0161 山口県・きゃうすけ
0162 神奈川県・ねこにゃーおん
0163 宮城県・チャスティティ
0164 広島県・ピッピちゃん
0165 東京都・閑子
0166 東京都・灰皿ロト
0167 奈良県・魔冷度
0168 広島県・Aias
0169 大阪府・秋山魔鈴
0170 東京都・いかまーくろ
0171 東京都・斉藤ニャーゴ
0172 大阪府・虎那魅兼人
0173 埼玉県・DQシスターズ
0174 兵庫県・すうばあつくみ
0175 東京都・ゲシュタルト崩壊
0176 愛媛県・まるの
0177 鹿児島県・ゆうら
0178 京都府・さみゅ
0179 千葉県・高野愁夜
0180 神奈川県・一唐僚弾一
0181 富山県・はんぞう
0182 福島県・ふらいんぐまん
0183 大阪府・ぐっきい
0184 大阪府・れいばあろーど
0185 宮崎県・べけん
0186 北海道・SLIME糸谷
0187 神奈川県・美子
0188 埼玉県・バビルⅦ世
0189 京都府・めらぞーま
0190 埼玉県・絹君主
0191 大阪府・白仮面
0192 愛知県・くるとん
0193 神奈川県・子見夢
0194 北海道・道具屋ステイヌ
0195 愛知県・にじのしずく
0196 山口県・竜の女王
0197 兵庫県・孫ひろみ
0198 栃木県・天空のシン
0199 京都府・聖牙
0200 兵庫県・名来めい
0201 茨城県・夕香真琴
0202 千葉県・魔呼
0203 埼玉県・渡辺幸治
0204 大阪府・いづみ
0205 埼玉県・ぱのらま新
0206 沖縄県・なすか
0207 大阪府・平新一
0208 群馬県・奇妙なナイフ
0209 広島県・エレメンタル
0210 徳島県・パタパタ
0211 東京都・樹羅由紀
0212 高知県・じゃっきり磨っちゃん
0213 東京都・あん子
0214 東京都・佐藤孝
0215 埼玉県・おおかみ少年
0216 兵庫県・藤井博
0217 岐阜県・あると
0218 宮城県・二寸法師
0219 兵庫県・ちゃりオルア2
0220 愛知県・草雞ぴよ
0221 東京都・JOY
0222 東京都・つきみだんご
0223 千葉県・まろまじ
0224 埼玉県・勇者うしくん
0225 大阪府・D.R
0226 神奈川県・万吉
0227 兵庫県・きゃにすの顔面
0228 岐阜県・ろって
0229 山口県・井下淳一
0230 東京都・禎吉七番
0231 佐賀県・坂下昇
0232 長崎県・流羅
0233 東京都・Sirius
0234 京都府・悠輝らびるん
0235 北海道・える帝
0236 鹿児島県・けー君
0237 東京都・でんそん・いずみ
0238 高知県・銀ねずみ
0239 大分県・デコたん
0240 福島県・MAXIM
0241 東京都・ワタルFAN
0242 大阪府・森下健一
0243 福岡県・努理衣夢
0244 和歌山県・耳長れんも
0245 熊本県・冒険王
0246 愛知県・ラーミア
0247 茨城県・安倍正宏
0248 大阪府・ブラックナイト
0249 大阪府・R.アイリン
0250 東京都・便秘のイチジク
0251 東京都・おばけの鬼太郎
0252 佐賀県・ちょこ・例徒
0253 愛知県・竜牙兵
0254 大阪府・S・慎一郎
0255 宮崎県・望月いおり
0256 神奈川県・れもんすらいむ
0257 秋田県・えるふ
0258 北海道・暁
0259 岐阜県・流白銀slime
0260 神奈川県・ぶいまっくす
0261 神奈川県・カシナート・水夜
0262 宮城県・やりぃヤクルト
0263 東京都・SWAT
0264 東京都・さまちゃん
0265 埼玉県・くっきい
0266 長崎県・るびい
0267 富山県・ARINA☆
0268 東京都・白魔道えいる
0269 千葉県・むてきのん
0270 岐阜県・FRAST
0271 北海道・鈴木ルミ
0272 新潟県・F・ヨシオ

募集

おや、会員ナンバー88番がヌケてるぜ。と思ったキミ。そう、88番は欠番なのだ!! トホホ。申し訳ない!! ということで、会員番号を持ってない人で、次号TOPに載った人に88番を差し上げます。お年玉プレゼントと思ってください。トホホホホ。当マスターズクラブは、1990年代に入ってもおハガキ募集しております。前号でお知らせした通り、ドラゴンクエストⅣマスターズクラブの単行本作成にあたって、大量のハガキを使用したいと思いますので、よろしくたのみますね。

◀No.0213 東京都・あん子

GAME BOY™
興奮度120%!超激的対戦見参!!
対戦型
1人でも遊べます
北斗の拳
凄絶十番勝負
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1989年12月22日発売 DMG-HKJ 希望小売価格（税込み）3,500円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ゲームボーイは任天堂の商標です。

Wizardry III

"参"に寄せる期待と検証

いよいよウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士の詳細が明らかになってきた。これまでの二作とは異なり、オリジナルのパソコン版の単なる移植ではない。これはどうやら、パソコンユーザーのお下がりに甘んじてきたFC派にとって待ちに待った一作となることは間違いないだろう。まさしく三度目の正直。まずは"参"にまつわる縁起のいい話から、この朗報を祝おうではないか。

ウィザードリィがFCに移植されたのは1987年の暮れのことだった。元号はまだ昭和だったし、'80年代が終わってしまうと言うさし迫った感覚も希薄だったように僕は思う。

あれから2年が過ぎた。長かったようでもあり、あっという間に時が駆け抜けた気もする。どちらにしても、いろいろなことがあった。FC業界然り東西世界の距離然り、世の中のさまざまな物事がこの2年の間に大きく変質したのは疑いようのない事実だろう。

そして、ウィズのプレイヤーとしての僕たちの意識も、初めてワードナの迷宮を彷徨った頃とは明らかに変化している。

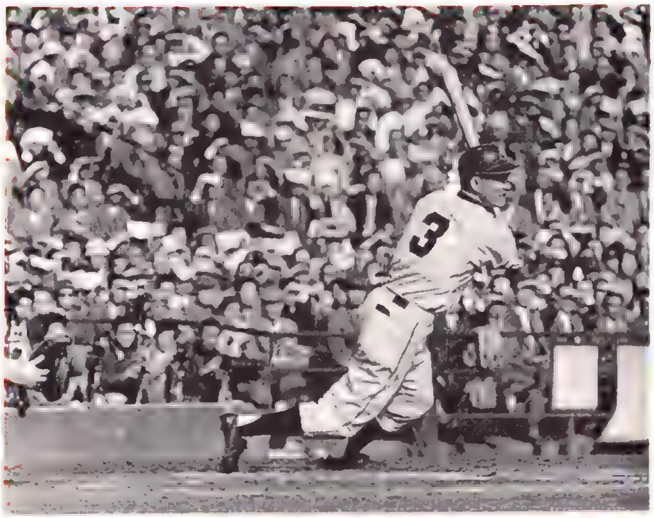
当時は何もかもが不安だった。迷宮にはどのような仕掛けが施されているのか。怪物たちはいかなる能力を持っているのか。僕たちはそのパターンすら読み取れずに、ゲームの中に生み出された架空の人格たちと同様、いきなり見知らぬ世界に放り出された赤ん坊のような気分を味わったものだった。

しかしキャラクターの成長と共に、僕たちもプレイヤーサイドの経験を積み重ねていった。迷宮の構造やモンスターの種族別能力、貴重なアイテムを出しやすい敵や、ひいてはリセットボタンを押すタイミングに至るまで、かつては全く知り得なかった知識までが常識として知られるようになったのである。

これらの知識が良くも悪くも僕たちの変化を促したのは確かだ。そしてそれと引き換えに、あの不安でどきどきした気分をかなりの部分失ってしまったのも多分本当だろう。僕たちはウィズの世界の中でも、もはや子供ではないのだ。

でも、それは落胆することじゃあない。リセット技にしろ、するかしないかは自分自身の判断なのだから。

どうやら'90年代最初のウィズには、成長した自分との闘いという楽しみも生まれてきたようだ。（ベニー松山）

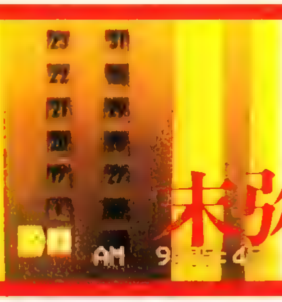


←読売ジャイアンツの背番号3。言わずと知れたミスタープロ野球、燃える男・長嶋茂雄のもので、その偉業をたたえて永久欠番となっている。とは言っても、若い読者の中にはこの人の引退時の名セリフ「巨人軍は永遠に不滅です」すら知らず、やけにカタカナ言葉を使った判りにくい喋りかたをするオジサンという印象しかない人もいるかも知れない。でも、本当に凄かったんだよ長嶋は。おかげで物心ついて以来アンチ巨人の僕はずいぶん泣かされてきたものだ　いつまでも充電してないで、そろそろ監督業にも復帰してほしいところ。息子の一茂クンの代わりに現役復帰したらもっとおもしろい

↑一本なら簡単に折れてしまう矢も、三本まとまれば折れないと息子たちに説いたのは戦国時代の武将毛利元就。ウィズも三作まとまってRPGにおける地位をさらに強固にするか？　余談だが、その昔シブがき隊がデビュー（笑）を控えて食堂で緊張していたところ、先輩の近藤真彦がわりばしを三本使ってこの話をし、三人を励ましたとか。小学生向けの某学習雑誌に載っていた話だが十中八九嘘だと思う

→東京に三代住めば江戸っ子と言うなど、3というのは何かと節目に例えられる数字だ。こちらは今年のNHKの大河ドラマ「春日局」で主役級をはっている徳川幕府の三代将軍・徳川家光。幕府の基礎を固めた人物で、ウィズIIIの引きあいに出すにはもってこいだ。浪費癖もあったらしいけど

写真提供：報知新聞社



MONSTERS! [Illustration]

末弥純デザインを検証する。

ウィザードリィの人気のひとつに、他のFCソフトの追随を許さないリアルなモンスターデザインがある。デザイナーは過去二作でおなじみのSFイラストレーター末弥純氏。パソコン版からウィズの顔となっていた氏だからこそ、このクオリティが保てるのだろう。今回も数々の新モンスターが華麗に描かれている。

Hell Master

ヘルマスター

地獄の支配階級にあるこの悪魔は、IIのアークデーモン同様人間に近い姿を持っている。この手の悪魔は知力が高い。

Air Giant

エアー ジャイアント

巨人族というより、大気の精を意識したデザイン。魔法の力はないが、腕力は凄まじいの一言

Doom Toad

ドゥーム トード

何となくFFシリーズに出てきそうなカエルのゾンビ。画面上でも不気味なほど巨大に描かれている

モンスターデザインの優れたRPGは幾つかあるが、ウィズシリーズほどリアリティを持って視覚化することに重点を置いてデザインのされているソフトは他にはない。FC画像の粗さがそういった絵に向いていないということもあるのだが、それより何より精緻で現実感のあるモンスターがゲーム世界のイメージにそぐわないからだ。キャラクターの消失という、現実の死に極めて近い状態が組み込まれたウィズだからこそ、末弥氏のデザインがこれほどまでに生きてくるのだろう。

この他にも多数のモンスターが新登場し、殺風景な迷宮に華を添える。今回は強めの敵が多いせいか、全体的に重量感のあるデザインに統一されている印象を受けた。

Sidelle

サイデル

悪魔族の中では唯一完全に人型から外れている。見る者を狂気に誘うフォルムだ

Orc Lord

オークロード

あの弱々しいオークの貴族階級。体格にかなり差があることもあり、並のオークとは比べものにならないパワーを誇る。

MONSTERS!［Graphic］

MMC3によるグラフィックの向上。

最近のカセットのソフトは、どうも昔のゲームよりも画面が綺麗になったようだ。どうやらこれは技術が向上したから、というだけではないらしい。高性能の新開発ROMを使い、より鮮やかな色を表現できるようにハード面での工夫がなされているのだ。ウィズⅠとⅢを比べてみれば、その差は一目瞭然となる。

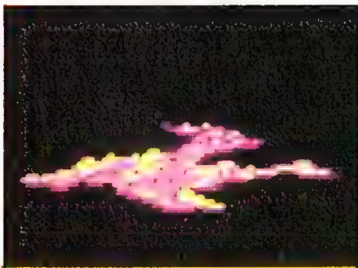
本来ならばＦＣの本体には組み込まれていない画面の回転機能などを、カセット内のＲＯＭにフォローさせることによって実現したソフトが登場し始めたが、それは画面上のグラフィックについても同様だ。二年前のＦＣでは考えられなかった美しい色合いも、高性能のＲＯＭを搭載したカセットで表現が可能になっているのだ。

ウィズⅠはMMC１と呼ばれるＲＯＭを使っていたが、Ⅲでは新たにMMC５が採用されている。まずは右のコボルドを見比べて、一階に登場する敵を御覧いただきたい。

Ⅰ MMC１

Ⅲ MMC３

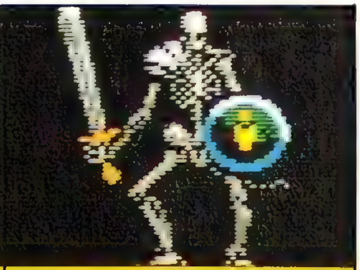
←同じコボルドでも、ＲＯＭの異なるⅠとⅢではここまで違う　シックな色調でありながら、トータルでかえって派手に見える発色の良さだ



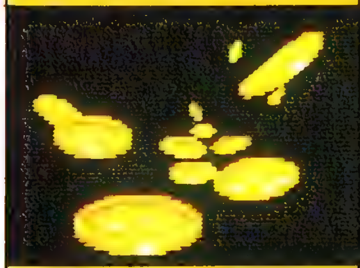
Bubbly Slime
バブリースライム

Dink
ディンク

Magician
マジシャン



Undead Kobold
アンデッドコボルド

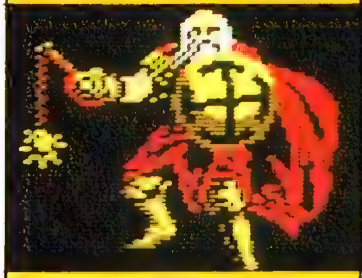


Creeping Coin?
クリーピングコイン？

Highwayman
ハイウェイマン

Orc
オーク

Kobold King
コボルドキング



Depraved Priest
破戒僧

Hipopotamus
ヒポポタマス

Magic Armor
マジックアーマー

←これが噂のダイヤモンドの騎士の装備の一番手・マジックアーマーだ。一階に登場するわりにはＨＰが異様なほど高く、呪文はさっぱり効果がないという、低レベルの冒険者にはかなり危険な相手となる。しかしこれを倒せればＡＣ−14、ヒーリング１ポイントにマツの呪文が幾らでも使えるという最高の鎧KOD's Armorに姿を変える。

CHARACTER & SPELL

システムの変化に見る新生ウィズ。

ウィズIIIの新たな試みとして、I・IIと不動のものだったシステムに若干の変更がなされている点がある。これはパソコン版では全くなかったことで、具体的には現在国産パソコンに移植中のシリーズ最新作ウィザードリィV『Heart of the Maelstrom』を先取りした形になっている。III最大の注目すべき部分だ。

魔法体系の変更と追加

ウィズの基本システムはその完成度の高さもあって、シリーズ三作目まではオリジナルの米国産パソコン・アップル版からほとんど変更なく移植されてきた。しかしIIIでは中でも特に不動のものだった魔法体系に、思いきった変更が加えられている。

この『ダイヤモンドの騎士』は本来なら二作目に位置するシナリオで、Iのキャラクターをレベルをそのままに移すことができるものだった。しかしそれだけにパワープレイが目立つシナリオでもあり、FC版はその点を考慮してレベル1スタートに合わせてバランスが取り直されている。既成のバランスに縛られなくなった分、新要素を取り入れることも可能になったのだ。

Melito メリト
使い出のなかった魔術師系2レベルの新呪文で、1～8ダメージを敵1グループに与える。ハリトの複数形。

Tzalik ツザリク
魔術師には珍しい単数攻撃呪文。4レベルに追加され、24～58ダメージを与える。僧侶系のバディアルマより遥かに使えるが、所詮は1匹しか倒せない。

Ladalto ラダルト
魔術師系6レベルの新呪文・マダルトの上級呪文で、34～98ダメージの冷気を1グループに与える。ダメージの期待値はマクリト以上だ。

↑単数攻撃呪文の中では最大のダメージを誇る新呪文ツザリク。敵もよく唱える

↑予想外に強力になった窒息呪文ラカニト。無効化なしなので頼りになるのだ

左は新たに加わった三種類の魔術師呪文だ。僧侶系には残念ながら追加された呪文はないが、その代わり右表のレベル変更呪文が6種類ある。

魔術師系のモーリス、ジルワンはもともと使用頻度が低かったが、今回もあまり使えないので変更も大した影響はない。しかし僧侶系はディアルが1レベル早く覚えられるようになったおかげで、あのディオスでちまちまとHPを回復させる苦痛が軽減された。またリトカンも1レベル下に移行し、僧侶もそこそこの攻撃呪文を早い時期に唱えられるようになった。中盤の戦闘においてこれはかなり重要だ。

●レベル変更呪文表

Morlis	モーリス	4→3
Zilwan	ジルワン	6→5
Kandi	カンディ	5→2
Dial	ディアル	4→3
Badial	バディアル	4→3
Lomilwa	ロミルワ	3→4
Bamatu	バマツ	3→4
Litokan	リトカン	5→4

特性値の上限は18ではない

ウィズのキャラクターは種族として選ぶことのできるのは人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの5種。それぞれ力や知恵、素早さなどの特性値の初期値が異なり、職業の向き不向きがある。しかし、これまではどの種族の特性値も最終的にはオール18が最大で、育ちきったキャラクターを見る限りでは種族間の差はないも同然だった。

成長するにつれて個性が失われていってしまうというのはかなり不満な点だったのだが、IIIはこれについて大きな変更がなされている。つまり、初めに選んだ種族によって、特性値の上限に差が出てくるように設定されているのだ。上限は初期値に10ポイントを加算した値で、たとえば人間ならば力の最大値が18、信仰心が15ということになる。

この変更によって、今まで単に感情移入にしか役立たなかった種族が、職業選択の最も重要なファクターとなった。ドワーフの力は20まで上昇するので戦士や侍には向いているが、素早さが15以上にはならないため盗賊には不利だとか、逆に素早さが22、運の強さが25と驚異的なホビットには盗賊が天職ながら、力が15までだから前衛の戦士タイプには全く不向きだ、など。

これについては賛否両論出てくると思うが、個人的には以前よりも格段におもしろくなった気がする。異種族が長所を生かして協力し合うのは、ウィズ世界のベースのひとつ『指輪物語』のようじゃないか。

↑ほとんど無節操なホビットの素早さと運。これでもたまに罠を引き当てる

↑対象的なドワーフ。素早さ15がMAXのため、強い敵には先を越されることも

IIIに登場するモンスターの中にはパソコン版ウィザードリィIVから初めて名前の挙がったものも数多い。あくまでもただのパソコンの後発移植にはとどまらないFCユーザーのための新生ウィザードリィ、とまでそれで言い切ってしまうのは少々評価が甘い気もするが、かつてないオリジナル色を打ち出した作り手側の熱意がありありと伝わってくる意欲作であることは確かだ。

今回は発売までにまだ日があるので、マップ等データ的な記事にはしなかったが、この時点ですでに完成バージョンが手元にあり、ゲームを最後まで知った上で誌面に紹介できるというのは書き手として嬉しい限りだ。今後はこれからプレイするウィズフリークの興味を殺がない程度に、じわじわと内容の詳細に触れていこうと思っている。

それでは、良いお年を。

（ベニー松山）

HOT GAME SCANNER

双截龍II ———— 38
激闘スタジアム ———— 42
ロード・オブ・キング ———— 46
ピンボールクエスト ———— 48
ファミコン野球盤 ———— 50
TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL ———— 52
かってにシロクマ ———— 54
クォーターバックスクランブル ———— 56
エモやんの10倍プロ野球 ———— 58
トップガンデュアルファイターズ ———— 60
I LOVE ソフトボール ———— 122
名門多古西応援団 ———— 124
イメージファイト ———— 126
東風(トンフー) ———— 128
神仙伝 ———— 130
ヘラクレスの栄光II ———— 132
スーパーラグビー ———— 134
バットマン ———— 136
アドベンチャーズ オブ ロロ ———— 138

＊最新ゲーム徹底紹介＊
ホット・ゲーム・スキャナー

カセット テクノスジャパン／12月22日発売
￥5900

楽しい暴力、ゆかいな暴力

ケンカなんてとんでもない！　というガンジーな人も、右のホオを殴ったら左のホオも殴ってしまう人も、ゲームなら一緒に楽しめるよなあ。さあ、『ダブルドラゴンII』の世界で、思うゾンブン悪党をタタキノメシてやろうぜ。

文●杉森健

ゲームセンターで人気の格闘技ゲーム『ダブルドラゴンII』の移植版。2人同時プレイや数々の必殺技、ダイナミックな演出等をＦＣで忠実に再現した。

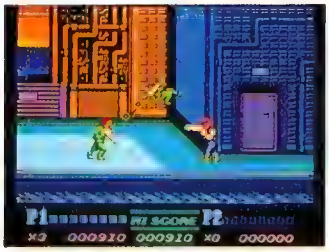
ダブルドラゴンの続編だ！

普段はオトナシイのに、ゲームを始めると凶暴な性格にヒョーヘンする奴がよくいる。皿のような目で画面の敵をニラミつけ、歯を食いしばり、ボタンよ砕けよ、コントローラの穴に沈み二度と戻って来るなとばかりに渾身の力をこめてボタンを叩く。

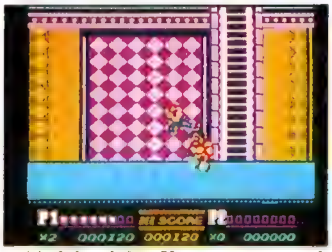
だが、そういう奴はゲームが終わると元の性格にすぐ戻る。世間でジジイの心理学者とか評論家がよく言うように、ゲームの世界と現実を混同してそのままフラフラと街に出て人を殴り殺したり、キノコを喰って巨大化したりはしないのだ。

ゲームなんだからさ。

まったくさ。



↑敵を殴り飛ばす快感！　ケリ倒す興奮！　投げまくる感動!!　ああっスバラシイ



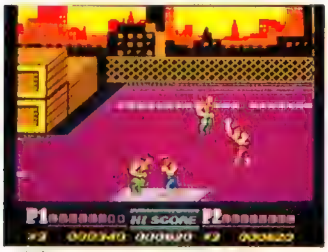
↑史上最悪の悪党が敵だから、ナサケは無用。バンバンはり倒していこう

というわけで、斬新かつ過激な格闘技ゲームとして人気を博した『ダブルドラゴン』の続編がこれだ。

過激な内容はそのままに、様々なパワーアップがなされているぞ。

主な変更点としては、まずアーケード版同様、２人同時プレイが可能になったことがあげられる。これによって２人で協力しあいの、ジャマしあいのが楽しめる、名実共に『ダブルドラゴン』になったわけだ。が、そのかわり前作にあった、デカキャラによるＶＳモードがなくなってしまったのは残念だ。まあこれは容量の都合もあるだろうし、前作と同じ事をやっても仕方ないという制作側の考えもあってのことだと思うが。

もう１つの変更点は、経験値によるプレイヤーキャラのレベルアップ（いわゆるＲＰＧ要素）を取っぱらった事。元々これは前作のＦＣ化のためのアレンジとして加えられた要素だから、今回は逆進化というか、よりアーケード版に近い仕上りになったといえる。



↑前作ではできなかった２人同時プレイがついに実現。２倍楽しめるぞ

↑ＲＰＧ要素ナシなので、操作しだいで最初から強力な技を繰り出すことができる

なんでもデキルところが魅力

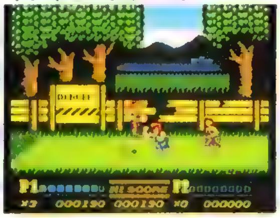
ダブルドラゴンが、他の拳法ゲームと一味違う所は、格闘が極めて自然に、リアルに描れている所だ。

例えば、敵を一発蹴る。すると、敵は「ウッ」と前のめりになり、体の自由がきかなくなる。そこをまたボコボコに殴りつける。

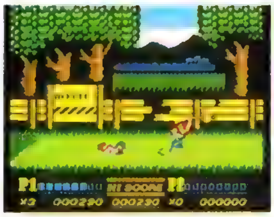
従来の拳法ゲームでは、一発殴れば一発殴られの、いわゆるヒットアンドアウェイで戦う物がほとんどだった。敵を捕まえて連続して攻撃するなどという描写は、今までになかったモノだ。

また、アイテム等の扱いも、Ｐパネルを取ると腕から炎が出るとかいった非現実的なモノでなく、敵の持っている鉄棒を奪い取ったり、道にある石を拾って投げつけたりと、実にリアルな感覚で使えるモノばかり。

プレイヤー（自分）がその世界にいたらやるであろう事を、ゲーム上で本当にやらせてくれる、それが自然、本当のリアリティというものだ。



→敵を攻撃し、思わず手から武器を落としたところを



←すかさず拾いあげ、自分のモノに。殴れ殴れ!!

超親切！ゲームモード

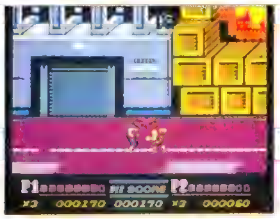
テクノスジャパン製ゲームの超サービス精神と超親切精神は、『ダウンタウン熱血物語』などで超有名なトコロだが、この『ダブドラII』においてもそのココロはいかんなく発揮されている。それがこのモード選択画面だ。

敵の強さ（体力）ばかりでなく、ワナ（仕掛け）の動きのアリ、ナシまで変更できる難易度設定に、２人同時プレイの時のプレイヤー同士の当たり判定が決められるゲームＡ・Ｂの選択がついて、これはもう究極の親切設計と言わざるを得ない。

これで超ヘタクソの人もプロフェッショナルなゲーマーも一応ゲームクリアできるというわけだ。

↑ボタンを上下左右ＢＡスタートなどと押さなくても出る選択画面。こうでなきゃね

→モードA。プレイヤー同士の攻撃は当たらない



←モードB。お互いにダメージを与えられるんだ

多彩なワザを使いこなし戦え！

ルール

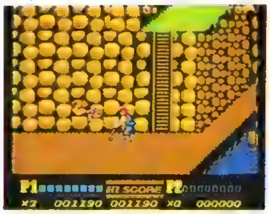
ゲームルールは簡単。とにかく目の前に現れる人相のワルイ敵たちをナグるケるして進むのみだ。

画面下部には、プレイヤー（1Pビリー、2Pジミー）の体力がメーターで表示されている。体力は敵からダメージを受けるごとに減ってゆき、0になってしまうとミス。プレイヤーを1人失う。また、地面にあいた穴や、池などに落ちてしまった時は、体力の残りに関係なくアウトだ。気をつけよう。

プレイヤーを3人失うとゲームオーバーだが、今回は前作と違い、親切なコンティニューつきだから安心してプレイできるのだぞよ。よかったよう。

↑1プレイヤーはビリーを操作する

↑ジミーは2プレイヤー側だ


←画面中の敵を全部倒さねば、次の場面には進めない

双截拳のスベテを大公開！

プレイヤーの使えるワザはなんと、10種類以上もある。

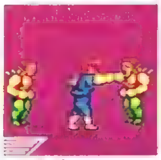
ワザの名前も「龍尾嵐風脚」とか「天殺龍神拳」とか「爆魔龍神脚」などの聞いただけでムネがワクワク、言ってみただけで舌かんで血がピューピュー出てきそうなヤヤコシイ、いやスバラシイモノばかりだ。

これらのゴージャスなワザが、簡単な操作で、まるで自分の手足のように自在に操れるのだからもうウレシくて死んでしまいそうだぞ。

では、そのワザの数々の中からえりすぐりのモノをいくつか紹介しよう。

右攻撃・左攻撃

前作パートIとは少し変わってしまった操作方法。Ⓐボタンでプレイヤーの右側、Ⓑボタンで左側にいる敵を攻撃する。最初は少しとまどうかもしれないが、慣れてしまうと左右からの挟みうち攻撃にも楽々対応できて便利だ。


↑体が向いている方向へはパンチ

↑後方の敵にはバックキックで攻撃

ジャンプ

このゲームでは、落っこちると死んでしまう穴ボコとか、小さい足場の上を渡って行かなくてはならない場所が数多く登場する。タイミングよく飛べ。

←とにかく正確なジャンプが要求される場面が多いぞ

→ジャンプ中のキックも当然できるぞ

ハイパーアッパー

敵を真上へふっ飛ばし、大ダメージを与えられるアッパーカット。敵を連続でボカスカ殴っていれば、とどめの一撃として自動的に出るぞ。

←このようにかがんだ状態でタイミングよくボタンを押すと

→一発KO!! 強力アッパー炸裂!

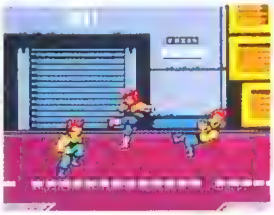
真空とびひざげり

しゃがんだ状態から勢いをつけてジャンプし、そのヒザを敵の胸元へブチこむ。スピード感あふれるソーカイな大技だっ！

→技を出すタイミングや威力はアッパーとほぼ同じだ

回転旋風脚

双截拳最強の必殺技、それがこの回転旋風脚だ！ 空中でクルクルと回転しつつ、強力なケリで周囲の敵をことごとくふっ飛ばすことができるぞ。

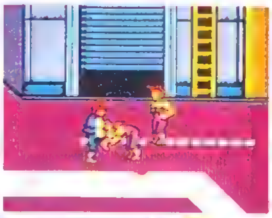

→別名・龍尾嵐風脚。出すタイミングがチト難しい技

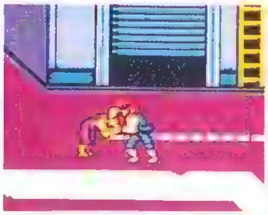
髪づかみ技

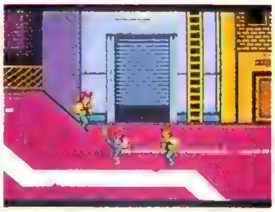
敵がダメージを受け、前のめりになったところへ近づくと、敵の髪の毛をつかむことができる。この状態からさらに、数々の応用技が使えるぞ。

→敵が前のめりになったトコロへ近づけば、髪つかみ

←髪づかみから、反対方向のボタンで背負い投げ～！


→十字キーを下に入れれば脳天へ強烈なヒジ打ち！

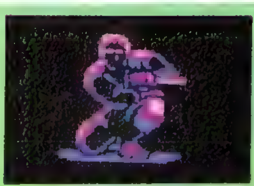

←十字キー上なら、敵をスッ飛ばすアッパーキックだ


→方向を入れずに攻撃すれば、そのままヒザゲリだ！

ダブルドラゴンⅡ ストーリー

前作『ダブルドラゴン』で、主人公ビリーが宿敵ブラックウォリアーズを倒し、マリアンを助け出してから数年が経っていた。荒廃した町も、平和を取り戻したかに見えた…

そんなある日、突然謎の武装集団が現れ、各地に住む名のある武闘家を次々と襲い始めた。そして、ついにビリ一達の"双截拳"の道場も襲撃を受け、マリアンも一撃のもとに殺されてしまったのだった！



彼らの正体は一体…？ 考えられるのは、影の暗殺拳として裏で活動し、表には決して出ることのないといわれた拳法"幻殺拳"だ。

"幻殺拳"とは、"双截拳"の裏にあたる拳法で、相反する思想から成っており、そのため互いの拳法を代々潰しあう行為を繰り返しているのだ…！

つまり、北斗神拳に対する南斗聖拳のようなものだな、と愛するマリアンを殺された怒りの中で冷静に考えたビリーは、兄のジミーとともに、マリアンや殺されていった仲間のカタキをうつ為…そして自らの宿命の為に謎の敵のアジトを目指すのだった。

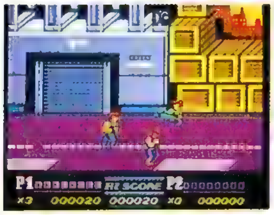
ゆけ！ ダブルドラゴン!!

復讐の鬼となり、マリアンのカタキをうて！

ステージ1

→よくもマリアンを!!怒髪天をつくダブドラ兄弟

1面目というのは、どんなにクソ難しいゲームでも大抵は簡単に造られているものだ。いわば練習ステージというやつ。だが油断してはいけない。ここで基本の操作に慣れておこう。などとゲームの紹介記事でも大抵こう書かれる。そんな場所だ。いけいけー!!



←さっそく襲ってくる敵。軽くヒネッてやろう

↑モヒカン頭のオニーチャン。ザコ

↑トンボ返りをしながら来る変な奴

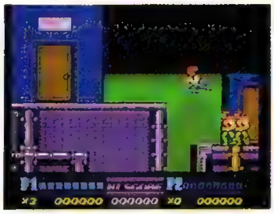
↑ボス・ブルノフ。肥りすぎのロボコップという感じ

↑ある程度ダメージを与えると仮面を残して消えてしまう

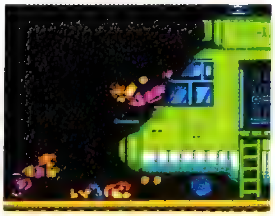
ステージ2

ステージ2は、狭いビルの屋根づたいに進む面だ。ここは足場が狭いので画面の奥や手前に進むアクションは使えない。左右2方向のみの移動となるわけだ。そういうことで、左右からのハサミ撃ちには充分注意しよう。またビルとビルのスキ間には落ちないように。途中出てくる戦闘ヘリコプターはナカナカかっこいい。前作にはなかったダイナミックな演出だね。

→アジトから逃げ出した敵は、ヘリポートへ向かった！



←ビルからビルへ、渡り歩いていこう。穴には注意！



→ボスは2人組の忍者。しなやかで素早い動きをする

←飛び立ってゆく大型ヘリ。また逃げられてしまう～

↑戦闘ヘリは、マシンガンを乱射してくる。屋上でボーッとしてるとヤラレるぞっ

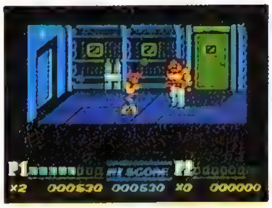
→この「ガガシシッ」っていう効果音がイカスと思う

ステージ3

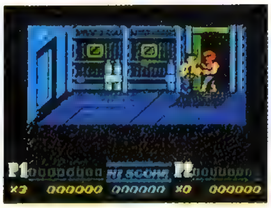
→まあキレイな夜景、などとは言っていられない。闘うのだ！

なんと舞台はヘリコプターの中。だから当然やたらと狭い。ここでクセモノなのが一定時間おきに開く扉。扉が開くと空気がヘリの外へ流れ出るためか、ドアの方向へプレイヤーや敵がズルズルと引っぱられていってしまうのだ。落ちたらもちろん死だぞ。

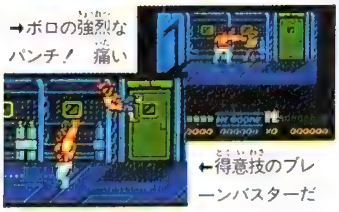
←ヘリの中での激闘。しかし狭い。狭すぎるぞ



←このゴツイ奴がボスだ。名前は『ボロ』っていうんだ



→扉が開くと外へ吸い出されてしまうぞ。うわー



→ボロの強烈なパンチ！ 痛い

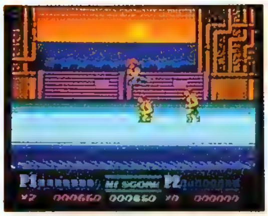
←得意技のブレーンバスターだ

ステージ4

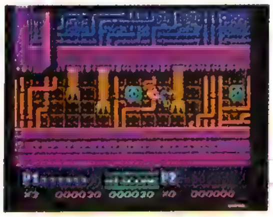
→海底基地とは恐れいった。かなり大がかりな敵らしい

いよいよ敵の本拠地へ上陸した2人。ということで、敵もいよいよ強いヤツラがゾロゾロゾロゾロ出現するようになるぞ。

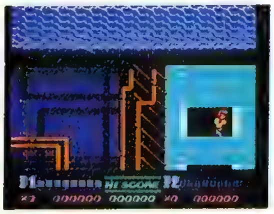
基地の中にはトゲのついたアブない仕掛けがイッパイ。慎重に行動しないとダメージを受けまくって、あっという間におっ死んでしまうぞ。



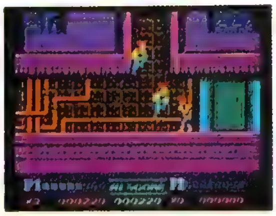
←夕日をバックに悪党退治。うーん、青春だなあ



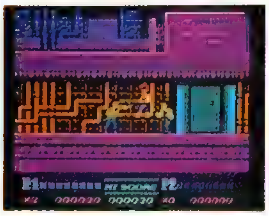
←上下するアームはタイミングを見て抜ける。簡単だ



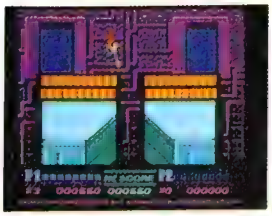
→扉に入ると…。エレベーターで海底深く降りてゆく



→上の穴から敵がボロボロ落ちてくる。やっつけろ!!



←トゲの生えた低い天井。ここでのジャンプ技は禁物



←ベルトコンベアの床。うまくジャンプして左の扉へ

いよいよキビシイ後半ステージだ

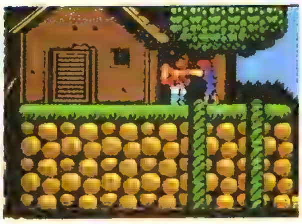
ステージ5

いきなり森の中へ出るのでナニゴトかと思ったら、基地の出口から島の中へ続いていたという設定らしい。

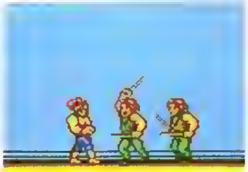
ここで目を引くのはボスの戦闘ブルドーザー。停止させて中の敵を倒せ！

→決意を新たに進むビリー

←足場を頼りに川を渡れ！

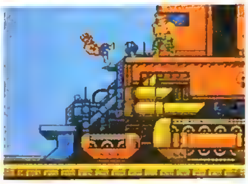


→山小屋からボロが出現



→謎の中国人、ちんたいめい　手に持つヌンチャクか手強いぞ

←なんと、巨大なブルドーザーが!!　吹き出す蒸気に気をつけろ

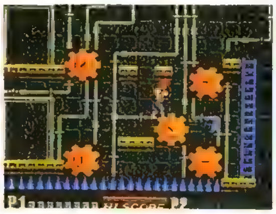


→上に登ればブルドーザーは停止、中から敵がソロソロ出てくる

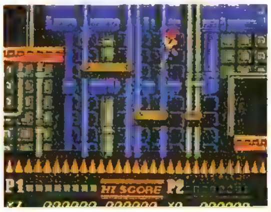
ステージ7

前ステージにもまして、仕掛け重視なのがこのステージ7だ。進行方向と逆に動くベルトコンベアーや、崩れていく床、いろいろな方向に回転する歯車など、イジワルのオンパレードなんだ。イライラするとは思うが、くじけず何度もチャレンジして進め!!

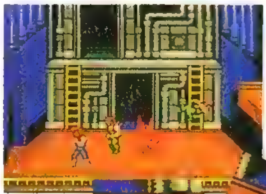
↑イヤな予感がしよーがしまいが、進まねばならぬ双截拳の宿命　男はツライのだ



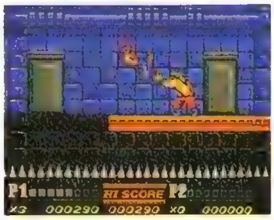
→回転する歯車の上を渡る　またしても下にはトゲが



←第一の試練、ベルトコンベアー地獄!!　ヒェー



←穴の中から敵が出現。全部で9人だ



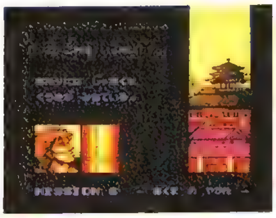
→時間が経つにつれ、崩れてゆく床。下にはトゲ

→今までの敵が総登場してくる

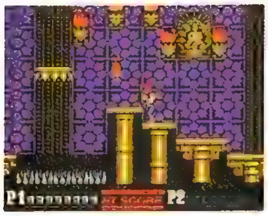
ステージ8

このステージは短い。が、異様にムズカシイぞ。敵の数こそ少ないが、トゲトゲの上を消えたり現れたりする床や、ポタポタ落ちてくる炎をいかにして攻略するかがポイント。

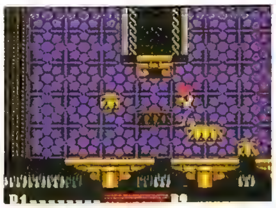
ビミョーなジャンプテクニックが使いこなせないと、とてもクリアーすることはできないぞちくしょう。



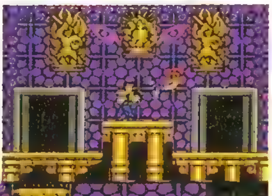
→急にオドロオドロしい雰囲気の場所に、あら？



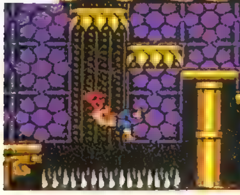
←消えたり現れたりする足場をつたって進むんだ



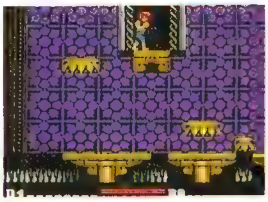
→ここはチョット難しい　うまく歩幅を合わせろ



→この面で敵が出るのはこの一カ所だけだ



←トゲの上に落ちると一発でアウト!!



←これが出口。入ればめでたくクリアーだ

↑その時、ビリーの耳に死んだはずのマリアンの声が…!?　そ、そんなバカなっ

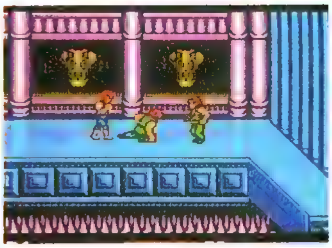
ステージ9

今までとチョット雰囲気の違うステージ。いよいよ最後の敵が近いシルシ。

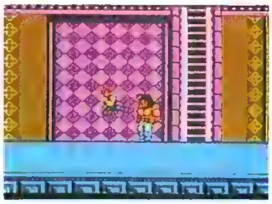
今まで出てきた敵ドモも、大挙して押しよせてくるから大変だが、ここまでこれたキミならへでもないはずだ。

恐しい物は最後の最後に待っている。いったい敵の正体はナニか？　そして2人は勝利をおさめられるのか!?

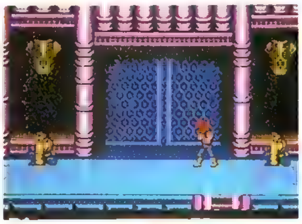
→謎のメッセージを遺して息絶える敵、何の事だろう



↑ヒカヒカに磨きあげられた床が美しい　この奥に真の敵がいるのだろうか…



→不気味な大扉　でも特に意味はない　な～んだ



→またまた出ましたボロ

↑いかにもナニかありげな大広間へやって来たビリー。謎の敵の正体は…？

C TECHNOS JAPAN CORP.

カセット テクモ
12月15日発売／¥5500(税抜き)

恐竜の足跡を辿って

「あーあ、野球ゲームもこう数が多いとなあ、そんなグチをこぼす若きライターの右脳で、ひとつのトウルース（真理）がぴカリとひらめいた。ユリーカ!!

文●鵜飼泰隆

アニメーションを使ったズームアップシーンがいかす野球ゲーム。守備能力の設定により、選手起用の戦略性が一層深いものとなった。

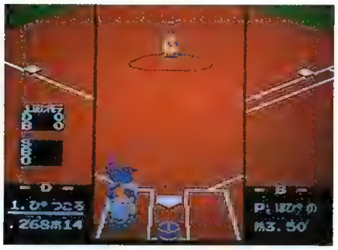
爛熟した種〝野球ソフト″

今年の野球関係には、ろくな思い出がない。中日は3位だったし、よみうりは日本一になるし、早稲田は在学中に(まだ卒業できたわけじゃないけど)優勝できなかったし。しかたがないから野球ゲームでうさを晴らす毎日である。今年発売のソフトは〝強かった頃のDチームがその中にいるから〜″ってわけで、格好の現実逃避のネタなのだ。いわゆる代償ってやつですか。

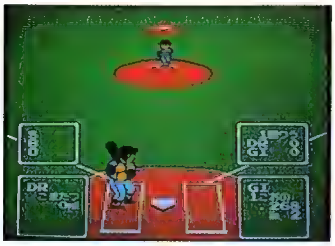
さて、その野球ソフト。まだまだ相当数が発売を予定され、まさに隆盛の極みといったところだ。益々のご発展を祈って…といきたい所だけど、心に何かが引っかかる。シチュエーションが似ているような気がするのだ。

恐竜のそれと。

ご存知のとおり、すっげえ昔、地球は恐竜の世界だった。ところが、6500万年前にフッとその姿を消してしまう。



↑野球ゲーム中興の祖『ファミスタ』。ファミスタ自体も巨大化を続けている



↑ないのはRPG要素くらいか？ 超集積ソフト『ウルトラベースボール』

↑すべてはここから始まった。原始の太陽、ニンテンドーの『ベースボール』

進化に進化を重ね、種を増やし、巨大化、細分化していった恐竜。進化の袋小路に行きあたり、巨大化の道をとったり、末端をひたすら肥大させる道をとったりの野球ソフト。

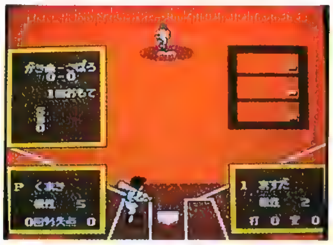
なんとまあ、似ているじゃあ〜りませんか。

野球ゲームをめぐる状況は、いまや恐竜でいえばその末期。地球上に彗星雨を降らし、恐竜を滅ぼしたとされる理論上の星＝ネメシス（しつこいようだけどコナミのゲームでも逆うらみでもないよ）が野球ソフトにも、しだいに接近してきている。

その名もスーパーファミコン。

スーパーファミコンという新しい環境で野球ソフトが生き残るには、あたり前のことだけどファミスタの枠から完全に脱しなければならない。

恐竜の後のほ乳類のように。



↑野球ソフトの領域は拡大する一方だ。高校野球までその範ちゅうに。『甲子園』

↑アクションゲームに厚みを出した『忍者龍剣伝』のシネマディスプレイ

↑Aボタンでタッチ。アクション要素のある『新・燃えプロ』のズームアップ

テクモの伝統芸が冴える

激闘スタジアムをプレイして、1番最初に感じたのはグラフィックへのこだわりである。

基本的には、ファミスタのそれだ。だがホームインした後Vサインを出したり、アウトになってぶっ倒れたりする選手など末端が肥大しているのだ。

それを見た瞬間、野球ソフト＝恐竜説が、電光のようにひらめいたのである。まさに激闘スタジアムが天啓を与えたもうたのだ。いや、ほんと。

さて、このゲームのグラフィックといえば、忘れてはならないのがズームアップディスプレイだろう。『忍者龍剣伝』で好評だったシネマディスプレイ方式が、激闘シリーズではズームアップディスプレイと名前を変えて登場。激闘プロレスでは大技のシーンで、この激闘スタジアムではホームランとクロスプレイのシーンで切り替わり、ゲームの演出に一役かっている。

そのズームアップディスプレイ、最も効果的に使われているのが、ホームでのクロスプレイだ。

土煙を上げてホームに駆けこむランナー、ブロックに入るキャッチャー、タッチプレー。これらのシーンが電気紙芝居のようにくり広げられる。アニメーションっぽいキャラクターと相まって、独特の雰囲気が心地よい。

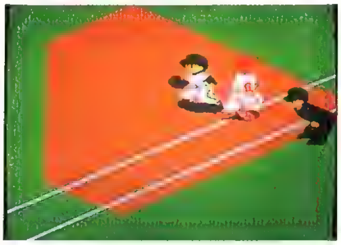
変にチープな演出が、心をが〜たが揺らすのだ。

ホームでのクロスプレイという、あまりにも限定されたシーンだけなので、かえってそう感じるのかもしれない。しかしこの、映画を見ているような観客的要素は、何か捨て難いものがある。

とにかく、もっと見てみたい。

進化のカギなんて、きっとそこらへんに転がっているのだ。

↑スポーツゲームにも『観る要素』が。激闘シリーズのズームアップディスプレイ



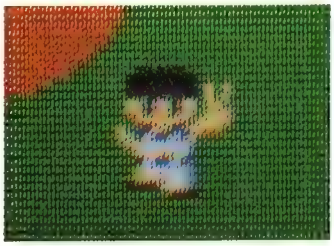
↑ファミコンゲームらしいコロコロとしたキャラクター。『ハリ平』のズームアップ

グラフィックへのこだわりはがんこ職人のようだ

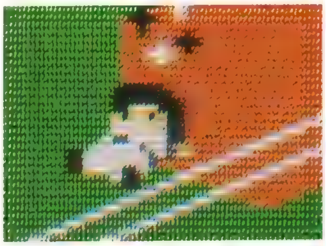
テクモのゲームのグラフィックには、こだわりが感じられるものが多い。例えば『忍者龍剣伝』とかね。プログラマーの人達が、飛騨の匠の子孫なのかもしれない。

画面の隅まで見てほしい

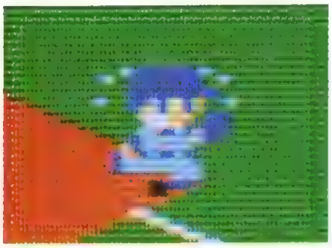
派手なズームアップばかりに、ついつい目を奪われがちだ。しかしチョコマカ動く選手たちをよく見てほしい。プレイ画面にも数々の小細工が施されていて、唇の端がニヤリと動かされる。紹介した以外にも、『愛いヤツめ』ってアクションがいっぱいだ。自分の目で確かめてくりゃれ。



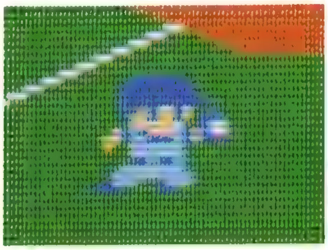
↑ホームインしてVサインの図。文字どおり末端が肥大したグラフィックだ



↑アウトになると気を失う。張りつめた緊張の糸が切れたのかもしれない



↑エラーするとパニックに襲われる。あたふたしてないで、早くボール捕れよ!



↑華麗にシングルハンドキャッチもできる。低い打球の時は、当然グラフ位置が下がる

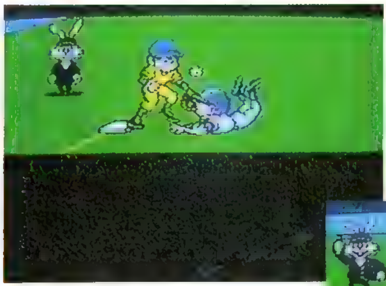
ズームアップディスプレイ画面

1イニングに、ホームランを百発くらい打てばいいかげんズームアップにもあきるはず。スタートボタンを押せばキャンセルできるぞ。

それから2人プレイの時は、必ずIコントローラーを取るようにしよう。ホームランを打たれても、相手のズームアップを見なくて済むからね。

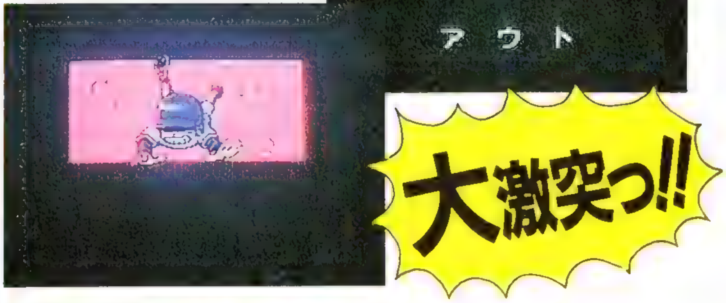
喜びのホームランシーン4態

本塁上のクロスプレイは迫力満点



→ホーム以外のズームアップは1画面のみ

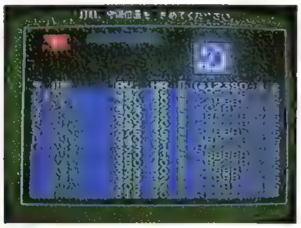
↓本塁前の慎死はドラマチックに演出してくれる　まさに、この悲しみをどうすりゃいいの?　ってやつである



ナオンの野球

Iコントローラーの十字ボタンの左下と、IIコントローラーの十字ボタンのどこかを押しながらリセットを押す。すると、あらびっくり。『激闘スタジアム』のウラリーグがプレイできる!

キャラクターはすべて女の子。球団旗こそオモテと同じだが、選手の名前、ステイタスは、まったく独自のものだ。240人もの女の子の名前が並ぶのは、(中には、ちょっと…というものもあるが)なかなか壮観。ハーレムの、ぐへへという気分が味わえる。



←モード選択の：が♥になったら成功。ウラモードだ

↓三振して悔やしがる姿もかわいいものよ

© 1989 TECMO

さあ審判の右手が挙がった

まずはモード選びからはじめよう

1Pトーナメント…セルリアン、パープルの、2リーグ12球団の中から好きなチームをひとつ選び、残りの11チームと戦うモードである。相手チームの選択はプレイヤーの自由だ。11チームすべてを倒すと優勝で、コンティニューはゲーム後に表示されるパスワードにより行われる。トーナメントというより総当たり戦であろう。

2P対戦…人間VS人間のモードである。各自、好きなチームを選び3連戦を行う。2ゲーム先取したほうが勝ち。ただし、どちらかが2連勝しても3戦めの続行はできる。

オールスター1P…セルリアンリーグ、パープルリーグのいずれかを選び、もう一方のリーグと戦う。選択したリーグに属する6チームの中から、野手14人、投手6人を選抜。3連戦を行う。先に2勝したほうが勝ちだ。

オールスター2P…オールスター1Pと同様、セルリアンリーグ、パープルリーグの対戦である。

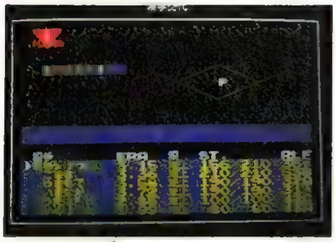
観戦…世間でいうところのウォッチモード。対戦させたい2チームを選び、両チームの先発メンバーを決定したらスタート。3連戦を眺める。

パスワード…中断したトーナメントを再開するのに使う。不慮の災害に備え、キチンと取っておこう。

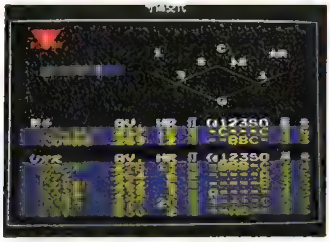
コントロールはシンプル

メイン画面がファミスタ型式であることからもわかるように、基本操作はほぼ『ファミスタ』と同じ。異なるのは、ファインプレイがBボタン+✚ボタンで行われることぐらいだ。

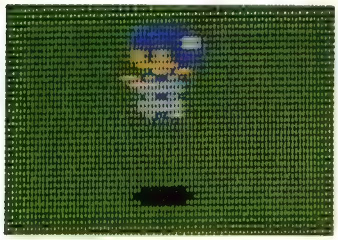
このゲームで特徴的なのは選手交代。代打、投手交代の他に、代走、守備位置の交代もできる。



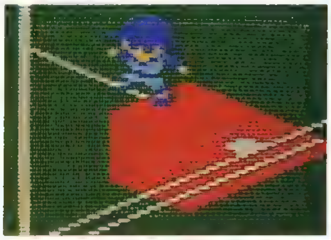
↑スタミナの減少が数値でわかるので、投手交代のタイミングがつかみやすい。早め早めの継投が、勝利の女神を抱きしめる



↑守備位置の交代だ。1点を争うゲームなど、ひとつのミスも許されない状況になったら、積極的に守備固めをしよう



↑ファインプレイは、いまやもうあたりまえ。Bボタン+✚ボタンで、ボールに向かって飛びつくんだっ!!



↑リードする距離は4段階。足の速い選手ほどベースから離れている。投手のスキをついてガシガシ盗塁してやろう

選手データの見方

野手編

ワンポイントアドバイス キャッチャーができる選手は、データ上では多くない。しかし、激闘スタジアムにはパスボールがないし、ホームへの返球を落としても、突入したランナーはアウトになる。打てないキャッチャーは即、交代させよう

野手のデータには、おなじみの打率、ホームラン数の他に、エラー率、肩の強さ、走力の設定がある。

エラー率は、守備時にその選手がどれだけエラーしないかを表したものである。A・B・Cの3段階があり、それぞれエラーしない確率は、99.6%・96.9%・93.8%である。不慣れなポジションは一で表され、エラーする確率は62.5%。選手を代える時は、エラー率にも気を配ろう。

肩の強さ、走力は8段階にわかれている。8が最高表示で、数字が小さくなるほど能力も低くなる。

こういった、数字で表される能力とは別に、チャンスの強さというデータもある。これはランナーがいると打力が上がり、長打が出やすくなるというものだ。チャンスに強い打者が打席に立つと歓声がわきあがるぞ。

投手編

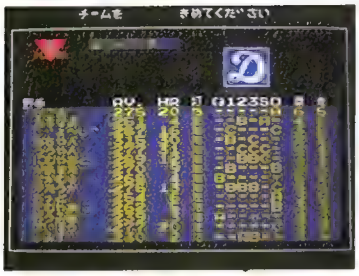
ワンポイントアドバイス 投手リレーは小刻みにやろう 試合が終わるごとにスタミナは50ずつ回復するので、毎試合、スタミナ満タンの投手を使えるぞ ちなみにこのゲーム、左投手の多くは、カーブが苦手だ シュートを多投しよう!!

投手のデータは防御率、スタミナ、変化球の変化率だ。この中でもっとも大切なのはスタミナである。

投手はスタミナの有無により、先発型とリリーフ型にわけられる。1チームにつき先発型は4人、リリーフ型は2人だ。試合に起用すると、しだいにスタミナ値は下がっていく。スタミナ値が低下すると、球の速さ、変化率も悪化するぞ。スタミナは1試合終了ごとに、投手全員につき一律50ずつ回復するシステムになっている。

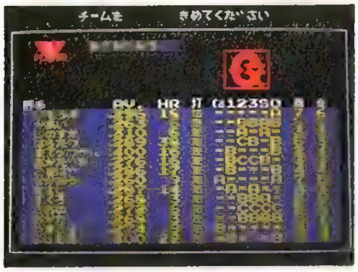
変化球の変化率には、画面の右方向に曲がっていくR変化、左方向に曲がっていくL変化、下に落ちるF変化の3種類がある。R変化は8～1、L変化は6～1、F変化はA～Dに分かれていて、数字が大きいほど球はよく曲がり、A～Dの順によく落ちる。F変化を持たない投手もいるぞ。

表リーグの12チーム大公開っ!!



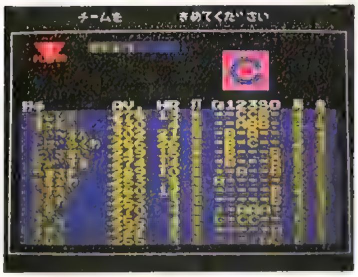
バランスがいい　どっぐす

1番ひこおが塁に出て、2番たちなみおっくりバント、3番じょーじが…



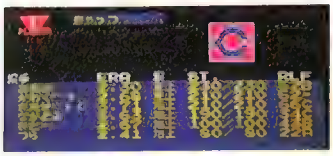
レギュラーの打率が最高　ぎがんつ

4割バッター＝まてっつーにの打棒が冴えわたる。優勝候補の最右翼だ。



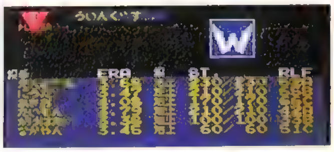
粒ゾロイの投手陣　きゃっつ

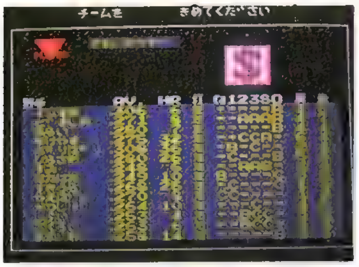
おおの、かわぐつのシュートはすごいぜ!!　まじでハンパじゃねーぜっ!!



走力ピカ1　ういんぐす

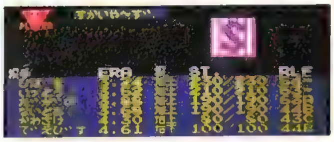
走力の合計、なんと57。セ界で1番走るチーム（スポーツ紙にありがち）。

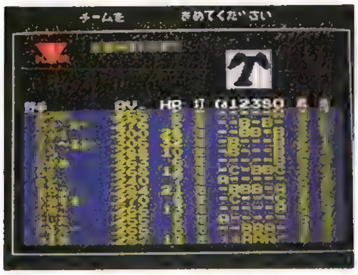




破壊力がある　すかいやーず

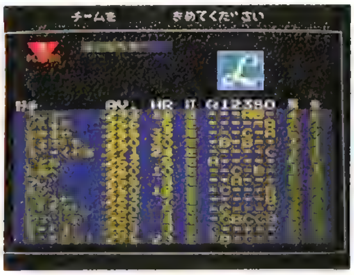
ゆけやま、ぱりぱり、ひらさわ。3人あわせるとホームラン94本!!





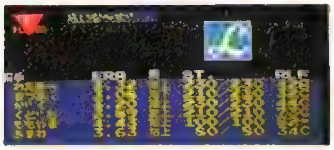
けっしてあなどれない　とるーぱーず

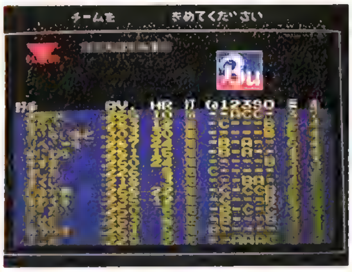
投手陣の防御率はすごい。6人の平均が限りなく4.00に近い…



屈指の実力　らいなーず

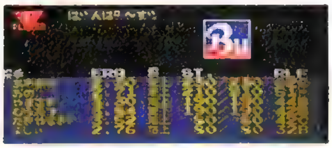
ムラのない打線、強力な投手陣。優勝候補の最左翼。（ことばのアヤ）

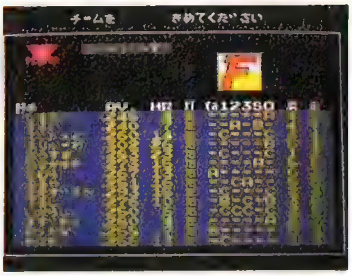




強力なエースを擁する　ばんぱーず

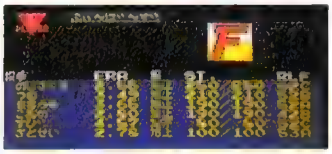
たいして強そうには見えないんだけど。野球はデータじゃないのかなあ。

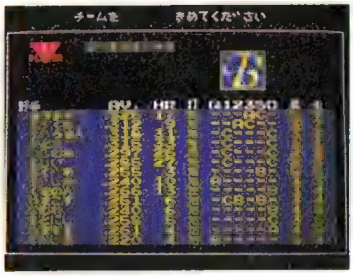




ハデなユニフォーム　ふぃーばーず

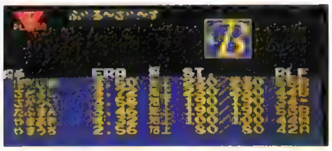
矢作くん、夢がかなってよかったね。ピンクのヘルメットがイカすぜっ!!

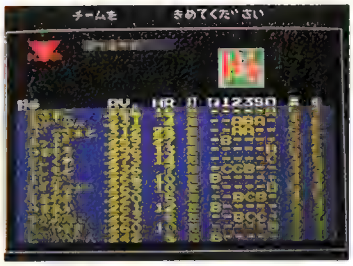




ホームラン打者が揃う　ぶるーざーず

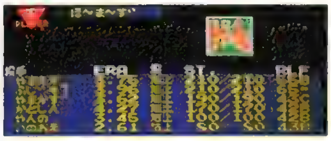
いつでも一発、誰でも一発、どこからでも一発。一発ヤローの巣窟だ。

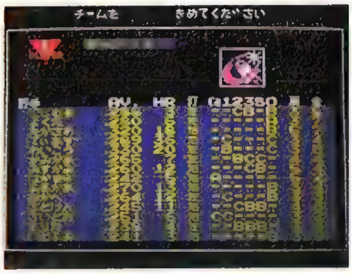




とっぱつせーっ!!　ほーまーず

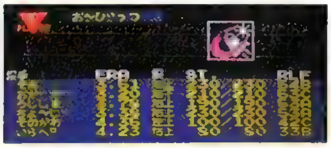
ほーまーずの名前はダテです。一発貫太くんがいるわけでもありません。





打撃はいいぞ!!　おーびっつ

レギュラーの平均打率は.284。意表をつきまくって12球団中4位だ。



ザ・ロード・オブ・キング

カセット ジャレコ
12月21日発売／¥5600（税抜き）

正統派アクションの王道を行く

キャラのアクションやアイテム類は、トラディショナルな設定。反面、敵の動きは実に多彩。いい意味でセオリーを貫き通した、キモチのいいゲームなのだ。

文●S-MAN

横・縦スクロールのアクションゲーム。全6ステージ（11エリア）。ステージクリアごとに、ストーリーが楽しめるアニメシーンが用意されている。

理解あるビギナーにオススメしたい

考えてみれば、アクションゲームほど、その定義がはっきりしないジャンルは、他にはないだろう。ゲームのジャンルは、ＲＰＧ、アドベンチャー、パズル、スポーツ、シューティング、シミュレーション……と、一般的にこんな感じに分類されていると思うんだけど、このアクションっていうやつは、そんな風にひとつのジャンルとは決めつけにくい位置にあると思うんだ。

だいたい、アクションっていう言葉は、行動、動き、作用といったところの、いわゆる動くものという解釈で幅広く使えるもんだ。つまり、ゲームそのものが全てアクションであって、何がどうだからアクションゲームなんだって決め方は、最初っからムリがある。

しかし、そんなこと言ってたら、数あるゲームを分類する基準にならないから、あえて、他の要素があまり目立たないもの、また全く無いものをアクションとしているんだろう。

だけど、アクションには、戦闘という意味も含まれているんだよね。だからボクは、このゲームを、純粋な戦闘を目的とした意味での、正統派アクションゲーム……と呼びたいんだ。

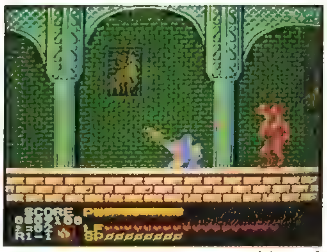
ただ、こんなことを書くと、「なんだよ、今までだってこういった感じのゲームがたくさんあったじゃんか」なぁんて言われちゃうと思うんだけど、一応、言葉の意味以外にも、そいつを感じさせるものがあるんだよね。

それにはまず、右のページでゲーム概要を知ってもらってから、説明したい。ひとつは、キャラの動き方だ。主人公・ローシュの身体の動きは、ジャンプと、しゃがみだ。これといって人間ばなれした動きはできない。でも、これが最初から最後まで同じ設定だとしても、背景地形によってきちっとしたバランスを保っているから、むしろこのままである意味がある。簡素にして十分なんだ。

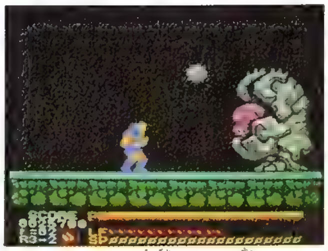
そして、アイテムの設定が、実にシンプルだ。体力回復や、ゲージアップなど、戦闘のための必要最小限に抑えられているんだよね。それに、バッシュと呼ばれる攻撃方法が、これまたイキな設定になっていて、チェンジアイテムで変わる３種類のバッシュは、効果にヴァリエーションがつけられ、それが進路上ほぼ強制的に変更させられてしまうわけね。反面、ランダムに現れる妖精キューティに会えれば、その時点で希望のバッシュに変えることもできるフォローも付け加えられてる。

バッシュについては、パワーゲージ制を導入している。これは、ただやみくもにボタンを連打するよりも、タイミングを確実に合わせてヒットさせたほうが効果的という、理にかなった大きな意味があると思う。しかも、パワーサプライを取れば、バッシュの基本攻撃力がアップして、それは電源を切るまで保たれるんだ。これは、ある程度テクが不十分な人でも、やり込めばクリアできるという部分で貢献しているよね。敵キャラの多彩ながらパターンをよみやすい攻撃・行動など、他にもとりあげればキリがないけど、もうひとつだけ付け加えれば、スペル（魔法）の設定だ。これは、今までの流れからすると邪道ともいえるんだけど、実はこのゲームは魔法なしでもクリアは可能なんだ。つまり、テクにこだわるなら、使わなければいいってこと。

てなわけで、このゲームはこおいった見方で分析してみても、それ相応の解答が出てくるんじゃないでしょーか。



↑こいつはステージ1のラストに現れる小ボス。このクラスでも、かなりの強敵だ



↑ボスキャラは、見事なまでに全てデカキャラ。ゲームの新時代を感じさせる一面だ

ANIMATION SCENE

このゲームは、ステージクリアごとに、ストーリーを綴ってくれるアニメーションビジュアルが用意されているんだ。剣と魔法の世界に、どっぷりとハマろうね。

アクションゲームの基本は、やっぱり操作性の良さだね

パワーゲージ
マイキャラの攻撃力を表すゲージ。長いほど、強力になる

ライフゲージ
マイキャラの体力0になると、1人失う(初期設定は3人分)

スペルゲージ
マイキャラが使用できるスペル（魔法）の量を表すゲージ

ラウンド　現在のスペル
残り人数　スコア

アクション

主人公・ローシュは、妖精キューティの導きによって、レムリアの世界へいざなわれる。そこで彼は、アスティナックスという戦士に様相を変え、魔法使いマクマホンに捕らえられたトンプソン姫を救い出すために戦うんだ。

ローシュの動きは、とっても馴染みやすいぞ。つまり、アクションゲームの基本動作であるジャンプ、しゃがみ込みの2通りってことだ。よけいな動作は割愛して、その分ハギレのいい操作性を与えていると言えるね。

攻撃
←Bでバッシュと呼ばれる武器で攻撃できる。ゲージの最大時に撃とう

ジャンプ
←Ⓐを押すと、ローシュがジャンプする。タイミングが肝心だ

しゃがみ
←✚は、左右の移動　✚を下に入れると、しゃがむことができる

バッシュ(マジックマッシュ)

攻撃武器のバッシュは、最初のブロード・バッシュから→スピアー・バッシュ→ソード・バッシュへと、アイテム（チェンジバッシュ）を取ることによって、段階的にパワーアップしていくんだ。敵に対して、パワーゲージの量を基本攻撃力とし、どのくらいのパワーを発揮できるかが異なってくる。また、この種類によって、スペルの消費量や破壊力も、変わってくるんだ。

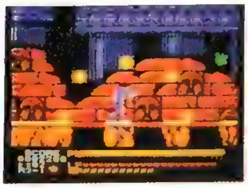
ブロード・バッシュ
←パワーゲージの1.5倍の破壊力がある。スペルゲージの減少は中スペルの破壊力も中

スピア・バッシュ
←パワーゲージと同等の破壊力がある。スペルゲージの減少は少スペルの破壊力は弱い

ソード・バッシュ
←パワーゲージの2倍の破壊力がある。スペルゲージの減少は多いスペルの破壊力は最大

スペル(マジック)

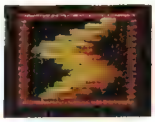
✚の上とⒷを同時に押すと、現在セレクトされているスペルが使えるんだ。セレクトの方法は、ポーズをかけた状態で、✚の上下で3種の中から選ぶ。



←最も効果的なのは、このフラスト（炎の魔法）なのだ

ホールドソング
←敵を、一定時間動けなくさせることができる。消費量は最小

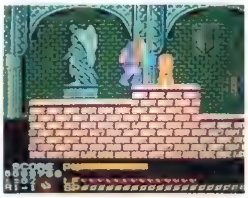
フラス
←画面上にいる敵に、ダメージを与えられる消費量は中くらい



ターニング
←画面上にいる敵に、大きなダメージを与える。消費量も最大

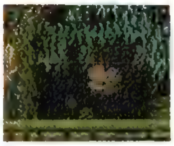
アイテム

パワーアップのためのアイテムは、下の写真のアイテムブロックを破壊すると出現するぞ。何が出てくるのかは、出てきてみてのお楽しみ。ランダム設定になっているからね。でも、だいたい欲しいものが手に入るはずだよ。



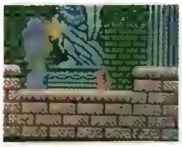
←この短いトーテムポールみたいなのを、2回叩いて壊すんだ

チェンジバッシュ
←バッシュが、1段階上のバージョンにチェンジされるんだ

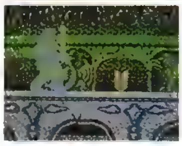


キューティー
←これを取ると、キューティが出現していろいろな手助けをしてくれる

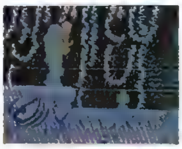
ポーション
←体力回復のアイテムだ。赤は3ポイント、青はフルに回復できるぞ



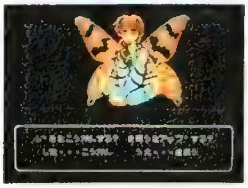
パワーアップ
←これを取ると、パワーゲージの容量が、少しだけ長くなるんだ



スピード
←バッシュを振る早さと、動くスピードが、少しだけアップするんだ



1UP
←特に説明の必要もないと思うけど、まぁ残り人数が1人増えるってこと

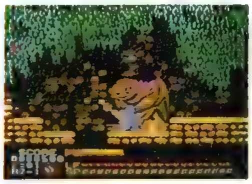


←スペルゲージのフル回復か、現在のバッシュを交換できるんだ

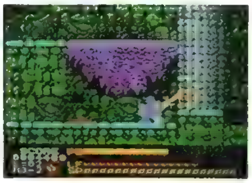
ラウンド

ステージは大きく6つに区分され、各ステージ2エリア（1ステージのみ1エリア）で構成されている。エリアのラストには、それぞれに手強いエリアボスが、そしてステージの最後にもステージボスが待ち構えているんだ。つまり、2エリア目は、ボスが2段構えになってるっつーことになるね。

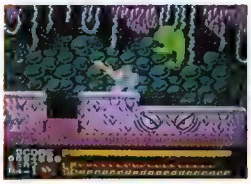
↑こいつはステージ1の中ボス・シーザー&カブト。頭が胴体から放れて襲ってくる



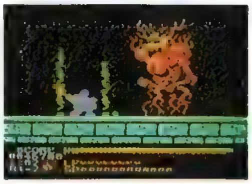
←2−1 ジャンプの着地点に敵がいる。攻撃される前に倒せ



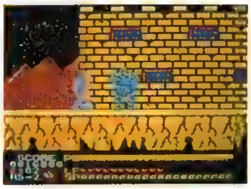
←3−2 縦スクロールのエリアだ。下へ進んでいくのだ



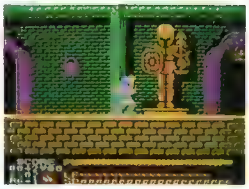
←4−1 ザコ敵でもかなりのカタさ。パワー全開で撃て！



←4−2 ボス。種を先に片付けないと、どんどん発芽するぞ



←5−2 テレネア城の入口には手強い小ボスが構えている



←6−1 テレネア城内は、ちょっとした迷路になっている

C 1989 JALECO

ピンボールクエスト

カセット ジャレコ
12月15日発売／¥5600（税抜き）

ゼイタクは味方だ

1つのゲームにいろんな要素を盛り込んだやつが最近よく出てるけど、これはピンボールとRPGをくっつけちゃったモード付きのピンボールゲームです。

文●AYU♥

「POP！POP！」「VIVA！GOLF」「CIRCUS」「RPG MODE」の4つのプレイモードを持っている。RPG以外のモードは4人同時プレイが可能。

とにもかくにもピンボール

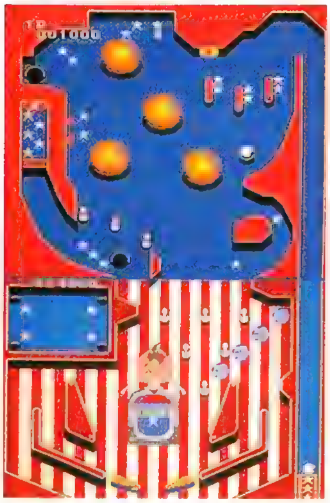
ちょっとしたゲーセンになら、必ずといっていい程置いてある〝ピンボール〟。その歴史は、インベーダーやブロックくずし、はたまたパチンコよりもずっとずっと古いのであーる。TVゲーム全盛のいま、なんとなくマイナーっぽいイメージはあるけど、どっこい、最近のはメチャメチャ派手だし演出もすっごい凝ってたりするんだよね。

で、今回登場のゲーム『ピンボールクエスト』。これも本物に負けず劣らずって感じ。演出だって工夫が盛りだくさん。ピンボールモードにサブゲームがついていたり、RPGモードにしても、各ステージごとに様々なトリックを使ってたりして、へーって思わせるような工夫がギッシリつまってるんだ。こういうの「アイデア勝ち」っていうのかな？

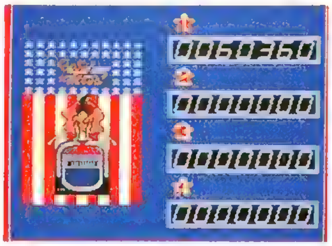
だけど、そもそもピンボールの基本的なおもしろさって、フリッパー（左右に分かれた、ボールを打つバーのこと）をいかに操るかってことだよね。例えば、どの角度で打つとボールがうまく目的地まで行くか、なーんてこと考えながらプレイするのがピンボールの醍醐味って感じだし。このゲームでは、そのへんも含めて、うまくできてるなぁって思う。

というのは、ボールがものすごくリアルに、滑らかに動いてくれるんだ。ホント、まったくといっていい程、違和感がないんだよね。それっぽく影までついちゃったりして。よくあんなにきれいにシミュレートしたなって感じ。

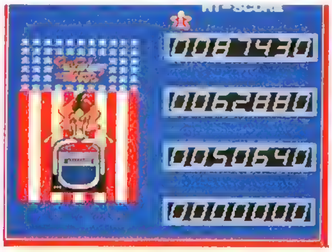
ただ、最後に1つ残念だったのがフリッパーの反応。ほんの少しだけどにぶいんだよね。ま、サンプル版だからっていうのもあるんだろうけど。ここが完ペキだったら、100点満点のめちゃおもしろゲームだと思います。



↑ゲームボード「POP！POP！」のピンボール台。カラフルでオシャレな感じだよね



↑1ゲーム終るごとにポイント表示される。他のプレイヤーとの比較もできるんだ



↑全てのボールを使いはたすと、ハイスコアが表示される。誰が一番稼いだかな？

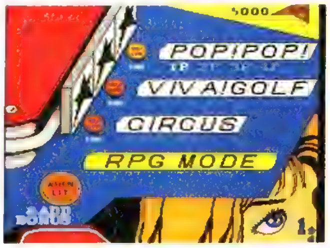
得した気分がちょっといい！

そんでもってこのゲームの中身なんだけど…これがまた充実してるんだ。通常のピンボールで遊ぶモードは3つあるんだけど三種三様、しかもバッチリで本格的。しかも、前述したとおりそれぞれのモードにビリヤードやスロットなどのサブゲームまでついてるんだからいたれりつくせりってもんだよね。ちなみにこれらのモードは最高4人までの同時プレイができる。ゆえにスコアを競い合って盛り上がる、なんてこともできちゃうのさ。

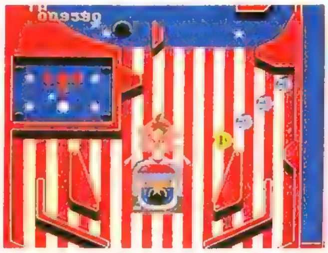
そしてそして、なんといっても素晴らしいのが〝RPGモード〟。ピンボールとRPGという、まったく接点のない2つを見事にくっつけちゃおうなんて、発想からしてスゴイ。目的もきちんと設定されてるし、アタックポイントやお金、アイテムなど必要なものがちゃんと組み込まれてるからプレイしててもハリがあるし。それに面クリをした後、ボールをキャラとして動かすんだけど、ちゃーんと顔がかいてあるとこなんか芸が細かいよね。

また、グラフィックもとってもグッドです。例えば障害物の1つ1つには影がついていて、3D風になってる。背景もバンパー（ボールをはね返すための壁）も、木やガイコツ、カメなどそのステージに合わせた特徴が出てるしね。それに各ステージのボスが魔法をかけてきたり、ボールを投げつけてきたり…なーんて演出もなかなか凝っててておもしろいと思う。

と、まぁザーッと説明してきたワケだけど、RPGの場合、ちょっと簡単すぎるかなぁってとこが気がかりです。ま、他のプレイモードとあわせて遊べば十分楽しめるからいいっか。ちなみにエンディングはとっても〝ぷりてぃ〟だから、ずうぇーっったい見ておくんなましっっ！



↑RPG以外のモードは、4人までの同時プレイが可能。にぎやかに遊べるよねっ



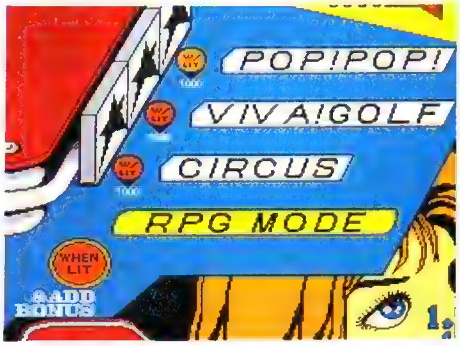
↑ゲームモードにはそれぞれサブゲームがついてるんだ。気晴らしにもなってグー！

↑これがうわさの〝RPGモード〟。お城の最上階、5階めざして進んでくゲームだ

その日の気分で好きなゲームを選んじゃお！

ゲームは全部で4種類

このゲームで用意されているモードは全部で４つ。そのうち３つは、最高４人まで同時プレイが楽しめちゃうピンボールモードなんだ。それぞれのピンボール台にはサブゲームもついてるから、２倍楽しめちゃうぞ。
残りの１つは前述したとおり、ＲＰＧモード。内容も充実してるから、ちょっとはまりたい時にはぴったりのモードだね。

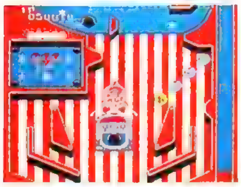


↑選べるゲームは全部で４つ　４人まで同時プレイできる「POP！POP！」「VIVA！GOLF」「CIRCUS」とお姫様を助ける「RPG MODE」があるんだ

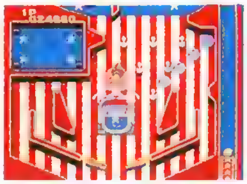
POP! POP!

どことなくフィフティーズの雰囲気が漂うカラフルな台。ボーリングのピンを全て倒すとビリヤードができるぞ。これをクリアすれば高得点を稼げるよ。

←フリッパーは上下に移動させながらプレイしてこうね



←このモードのサブゲームはビリヤード。玉を落とすと高得点が

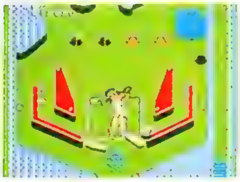


←ボーリングのピンを全て倒すと中央に穴があいちゃうぞ

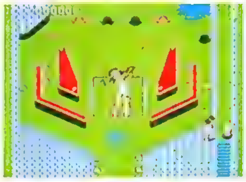
VIVA! GOLF

この台はゴルファーのスウイングでプレイが始まる。下に並んでいるモグラを全て倒した後、上のホールにボールを入れると高得点。池まであるんだ。

←このモードではフリッパーの上下移動はできないから注意



←ピコピコ顔を出しているモグラをやっつけるといいことがある



←水たまりにボールが入ると、下の穴からポンッと出される

CIRCUS

ちょっと陽気なサーカス台。うまく右端の穴にボールを入れるとスロットが回りだすぞ。スロットが３つそろった結果によっていろんな事が起こるよ。

←４つのゲートにランプを灯すと高得点のチャンスだぞ！

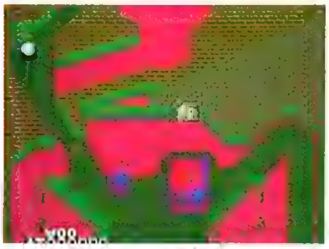
←ボーナスゲームはたまあて。動物にたまをあててヒロイン救出だ

←スロットマシンも楽しめる。絵が３つそろうと色々な事が

RPG MODE

これが極めつけ、ＲＰＧモード。プレイヤーはボール、フリッパーを操り、お城の最上階につかまっている、ミスフリッパーを助けに行く、という設定になっている。各面は上下２画面のフリッパー台。上段で待ちかまえているボスモンスターにひたすらボールを当てまくってどんどんクリアしていこう。

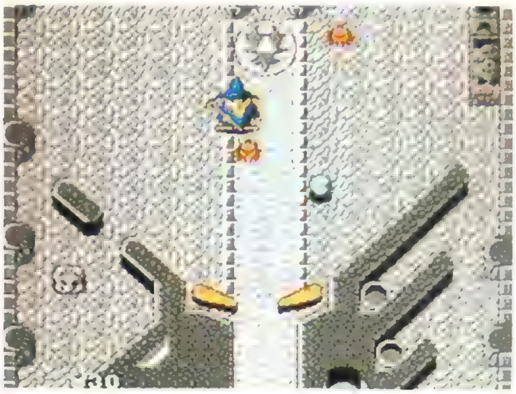
↑お墓を崩すと現れる「過去の勇者」にボールを当てると目的などを教えてくれる



↑まずは左上のとびらを壊そう。とびらが消失した後そこを通過すると上へいけるよ

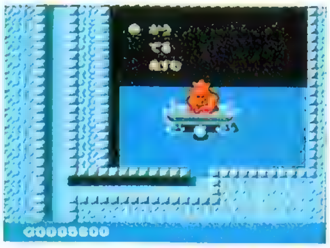
↑お城に入るために前庭にいるボス〝スケルトン〟を倒し、鍵を手に入れよう！

目指すお城は５階建て。前庭を入れて、全６ステージをクリアしていくことになる。で、その間に敵を倒すとアタックポイント（これが増えると敵により大きなダメージを与えられる）とお金を貰う事ができるんだ。

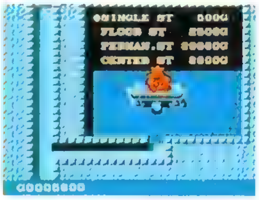


〝闇ショップ〟でお買いもの

で、ボスを倒した時もらったお金はどう使うかというと…アイテムを買うんだ。プレイには欠かせない超便利品ばかりそろってるから、必ず寄ろうね。



↑各面をクリアすると「闇ショップ」でアイテムを買う事ができちゃうんだよーん



←ストッパーは４種類購入することができる

←フリッパーは２種類。ちょっと高いけど有効

←ぬすむコマンドを選択するとボカスカ音が

C 1989 JALECO

ファミコン野球盤

カセット エポック社
12月15日発売／¥6200（税抜き）

二者択一の結論

地面がへこむ"消える魔球"の野球盤も今はいずこ。この「ファミコン野球盤」は、目一杯詰まった様々な要素を実にスムーズに見せてくれる、そんなゲームなんだ。

文●内田聡

選手の成長、ペナントレース、収益金、データのリアルタイム変化等、豊富な内容を見せてくれる野球ゲーム。基本操作はファミスタの方式を踏襲している。

どちらで攻めるかが問題なのだ

創造性、あるいは革新性に満ちたものを生み出す。

クリエイティヴな作業に従事するものにとって、それは最大の目標である。創造性があればあるほど、受け手に新鮮なイマジネーションを喚起させることができるし、革新的であればあるほど、人々に作品を強烈に印象づけさせることができるからだ。

しかし、それはまさに"言うは易し、行うは難し"。手段とするメディアが巨大になればなるほど、成熟すればするほど、創造的革新的であろうとすることは困難を極めていく。先人が確立したフィールドの限界点をおし広げていこうとするのは、並み大抵のことではない。簡単に言えば、誰の手アカもついていない無垢なアイデアというものは、容易に思い浮かんできてはくれない稀少なものだということだ。

そこに至った時点で、表現者たる送り手(例えばゲームの製作者たち)はどうするか。

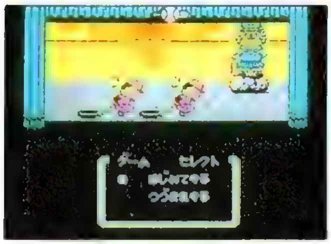
意識、無意識に拘わらず、二者択一とも言うべき2つの方向性のどちらかを選択することになる。1つはあくまで人目をひく目新しさや新鮮さを追求し、前面に押し出していこうとする方向であり、1つは既存の作品の様々な要素をピックアップし、自分なりのフィルターを通して新たに再構築しようとする方向だ。

"傑作"と評価される作品をつくるには前者の考え方をとる必要がある。創造性や革新性のない、つまりオリジナリティーのない傑作というのは（例外こそあれ）存在し難く、他の作品との差別化を意識せざるを得ないからだ。それ故、アイデアを生かし切れなかった場合、もしくはアイデアが結果的にハズレだった場合に、一転して駄作となってしまう危険性も高い。結果として単に奇をてらっただけ、という印象しか与えられないからだ。

では後者の考え方はどうか。当然、オリジナリティーという点では前者に劣る。しかし、拾い出したアイデア同士を、作品を楽しめる方向にうまくまとめ上げることができれば、既存の作品と同等以上のクオリティーを生み出すことができる。

↑データはリアルタイムで変化する。当然最初は0からスタートなわけだ

↑ペナントレースは30、60、130試合から選択できる。短期決戦から長丁場まで、だね


↑選手の成績やリーグの勝負表などもバッテリーバックアップでセーブされる

オーソドックスではあるけれど

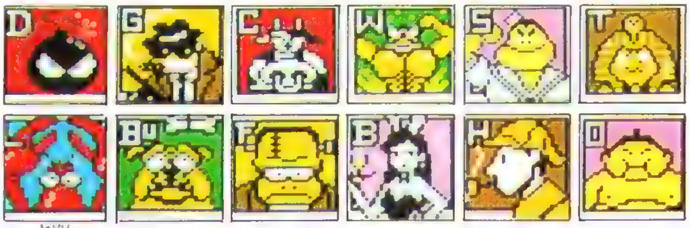
そしてこの「ファミコン野球盤」。これは先に書いた、"後者の考え方"で作られたゲームと言うことができる。

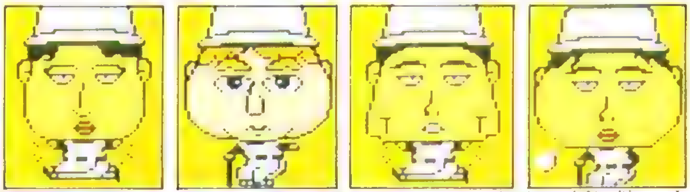
オリジナルな部分がないわけではない。例えば選手の成長システム。これは、ヒットを打ったり勝利投手になった選手が経験値を獲得し、RPG風にレベルアップし成長していくという方式で、従来にはなかったシステムだ。それにアイテム。これは観客動員数によって得たお金で、打力が上ったり、魔球が投げられたりするアイテムを買うことができるというシステムだ。他にも特訓モードや、入力した名前で選手の顔がモンタージュみたいに変わる、とか目新しい要素はあることはある。

しかし、それらはあくまでオマケ的要素でしかない。それらのどれか1つを看板に掲げて「画期的な新要素だぜ」みたいに謳うようなモノではないのだ。

ではこのゲームで楽しめるものは何か。それは、どれか1つの突出した要素ではなく、既存の野球ゲームの様々な要素が渾然一体となって昇華された「ファミコン野球盤」ならではの世界なのである。先に挙げたシステムの他にも、リアルタイムで変化する選手成績や130試合のリーグモード、スポーツ新聞風のやたら詳細なデータなど、内容はまさに盛りだくさんだ。だけどそれらの要素は、どれか1つが出しゃばることなしに、実にスムーズにゲームの中で溶け合っている。多くのシステムがバランスよくゲームの中で消化されているのだ。だから、これはファミスタ的だ、あれはハリスタのパクリだ、などと意識せずに、自然にゲームの中に入り込み、独特のほのぼのとしたノリを楽しむことができるのである。

様々な要素をうまくまとめ上げ、充分なクオリティーを見せてくれるこの「ファミコン野球盤」。強烈なオリジナリティーこそないけれど、野球ゲームの楽しさを余す所なく見せてあげよう、そんな製作者たちの声が聞こえてきそうなゲームであります。

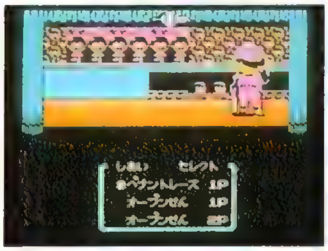

↑12球団のシンボルマーク。Dはダイナマイト、Gはギャング、Cはカウ、Bはバニーガール(!?)か　なかなか小技が効いていて面白い　6チームずつ、2リーグに分けるのだ


↑選手名は一応決まってるけど、自由に変更もできるんだ　で、入力した名前に応じて個人データモードに表示される顔が変わる。カタカナで入力するとちゃんと外人の顔になる

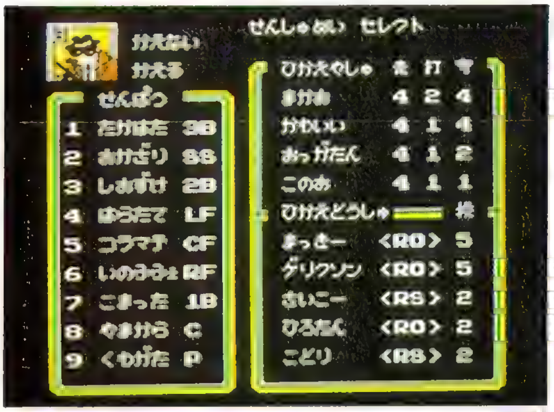
特訓&成長、これが肝要。

試合セレクト

なんといってもメインはペナントレース。試合数を30、60、130から選択し、リーグ優勝した場合は日本シリーズまで用意されてるんだ。オープン戦では球場を選び、リーグに関係なく全てのチームとの対戦が可能なのだ。

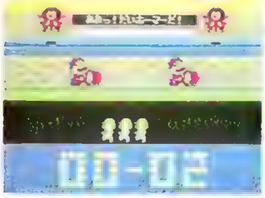


成長モード

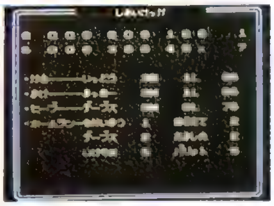


このゲームの選手成長システムは、これまであったような、任意の選手にポイントを振分けて成長させていくものではなく、RPGのシステムを基本にしたものなんだ。

まず、選手の能力はレベルによって表示される。そしてレベルは出場試合数や実績、特訓の成果による経験値によって上昇するんだ。つまり、ヒットやホームラン、盗塁や勝利投手によって、選手は個別的に経験値を稼いでレベルアップしていけるワケだ。初めに打率.000から始まる打者たちは、レベルの初期値に若干の差こそあれ、1試合目は横一線から始まる。同じく投手も防御率0.00から始まり、経験を重ねるごとにレベルアップしていく。だから4番打者やエースピッチャーが必ず頼りになるとは限らない。アテになるのは実績だけなのだ。



←ホームランを打つと高い経験値がもらえるんだ

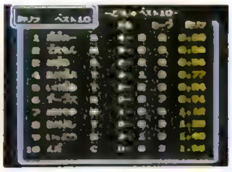


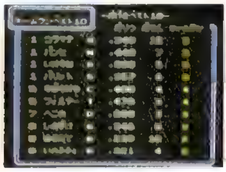
→勝利投手やセーブにも経験値がかかっている

データ

リアルタイムで変化するデータが1試合ごとに詳しく見れるのも、このゲームの特徴の1つだ。チームの勝敗表はもとより、個人打撃成績の打率、ホームラン、打点、投手の勝利数、防御率、セーブ数まで表示されるんだ。

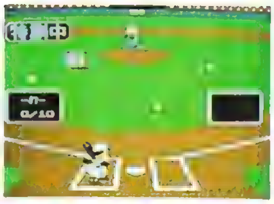
ベスト10に自分のチームの選手が何人入っているか、どこのチームのどの選手が現在好調なのか、が毎試合チェックできるので、試合前の戦略も綿密に立てられるワケさ。





特訓モード

試合終了後には、打・投・守それぞれの"特訓"を受けることができるんだ。特訓を受けるにはお金が必要だけど、その結果に応じて選手の経験値やレベルを上げることができるので、不調で成績が芳しくない選手には特訓が効果を発揮するぞ。"特訓魔人"がくれるメッセージも気合が入っているのだ。



→投手も打者も特訓魔人と10球勝負で対決だ

←成績によってありがたい？魔人の言葉が聞ける

収益金

ランク	観客数(人)	勝った時の収入(円)	負けた時の収入(円)
A	50,000	100万	50万
B	30,000	60万	30万
C	10,000	20万	10万
D	3,000	6万	3万

アイテムを買ったり特訓を受けたりするお金は、この収益金によって得られるんだ。上の表を見てもらえばわかる通り、観客動員数が多い程、収益金も多くなる。だけど3点差以上で負けると観客数のランクはダウンしちゃうし、コールド負けだとイッキに最低ランクの観客数になってしまうんだ。収入が少なくなると、アイテムも買えないし特訓もなし。弱くなる一方だぞ。

↑上は100万円から下は3万円まで。負けだすと悪循環にハマるので早めに連敗脱出

アイテム

アイテムは「プロ野球のれん街」という4つの店で買うことができるんだ。それぞれ打・投・走・守のレベルを上げてくれるんだけど、あるものは魔球を投げられたり、またあるものは野手を蹴ちらすスライディングができたりするのだ。だけどもち論値段は高いし、いい効果のみ現れるワケじゃないんだ。

←なにやら威勢のいいおっさん。早一徹かな

→手軽に買える韋駄天スパイクが買えるお店だ

→"魔法のグラブ"を着用すると魔球を投げられるようになるんだ

←これは韋駄天スパイクを履いたランナー。塁間で必ず転ぶのだ

←このお店には打レベル＋2の怪力バットがある

© 1989 EPOCH CO., LTD

カセット エピックソニーレコード 12月22日発売／¥6200(税抜き)

これは日本初のPROMOTION GAME！

ビデオ・クリップに替わる新たなるプロモーション・ソフト、それがこのゲームだ。ビジュアル、サウンド＆プレイ、TMネットワークのファンのために！

文●ひさびさのD-田中

TMネットワークのフルネームがタイムマシーン・ネットワークであることがわかる、タイムパラドクスじたてのアドベンチャーゲーム

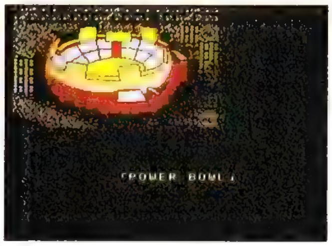
とにかくエンディングを目指せ！

その昔、アメリカにジャーニーというロックバンドがいたの、覚えてるかな？「お気にめすまま」等々のヒットをガンガンとばしていたスーパーグループなんだけど、彼らがアルバム「エスケープ」を発表したときに、宣伝用のゲームを作っなんだな。タイトルにひっかけたとっても簡単な脱出アクションのパターンらしいんだけど、これが現在までに製作された唯一のプロモーション・コンピュータ・ゲームだった。だったというのは何でだったかというと、この「Live in POWER BOWL」がプロモーション・コンピュータ・ゲームであるとの判断を下したからなのだ。このゲームは、とにかくTMネットワークそのものを楽しむためにあるっ！

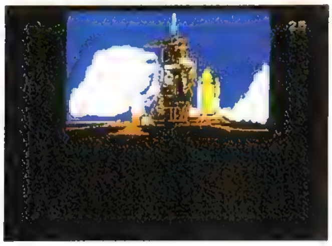
ゲームの目的は？　と問われれば、迷わずエンディング・シーンを見ること、と答えよう。狂った軍事衛星を正常にもどす、といった設定上の目的もあるにはある。が、それはエンディング・シーンに至るための試練と考えること。それほどエンディングはかっこいい。パワーボールなる野外の大会場でTMネットワークがコンサートをやるわけだ。しかも、地球の未来を救うってぇLove&Peaceな背景のもとにだ。彼らのステージ写真をそのままCG化した大画像に、ヒット曲が絡む。リズムに合わせてフラッシュバック！こりゃあTMファンにはたまらんだろーな、と思わせる。その感じは、ビデオクリップのあのかっこ良さと似てるんだよな。……ゆえに、これはプロモーション・ゲームであると……。

そういう視点から見ると、良くできたゲーム、なんだろうな。ストーリー展開は無理なくエンディングへとつながるし、危いところでは必ずTMのメンバーが助けてくれるし、BGMに彼らのヒット曲が絡んでくるし、会話上のセリフも不必要なほど彼らの個性を打ち出してるし……。かつての光GENJIのローラーパニックなんかより、ぜんぜんかっこいいよな、全体的にいうと。

これだけ多くのFCソフトが世の中に出回ってるんだから、こういうこと考えたゲームってのが今までなかった方が不思議。だが、これをゲーム文化（そんなもんあるのか？）の繁栄と見るか衰退と見るかは微妙なところ。だって、このゲーム、ゲームファンに向けてじゃなく、TMネットワークのファンに向けて作られたシロモノなんだぜ……!?



↑これがタイトルにもうたわれているパワーボウル。ステージにはもちろん、TM！



↑戦略軍事衛星コロセウム。こいつにコンピュータウィルスが侵入してるんだって!?

まっとうにゲーム性を評価すると

では、このゲームをTMのファンじゃないヤツがプレイしたらどうだろう。ストーリーは良、グラフィックも良、システム上のアイディアもなかなか……。しかし難点も多々。ストーリーを優先するためにAボタン送りのシーンが続く。肝心なポイントで選択肢のあり方が雑。会話が長い。そして、後半のアクションゲーム部分の操作がいきなり難しい。ゲームとしての印象は、タイトーのアキラを思い浮かべてもらえればいいだろう。

結局このゲームの総体的評価は、TMネットワークが好きか、嫌いか……ということによって大きく分かれてくる。これはキャラクター・ゲームの宿命みたいなもんだが、ある意味での潔さが徹低されていて、そこにこのゲームの革新性がひそんでいる。TMが、

子供ではなく若者のアイドルであるということも影響しているだろう。とにかくゲームを終えたときに、TMネットワークのことをもっと好きになっていることだけは確かだ。このゲームのメーカーであるソニーグループにはかっこいいアーティストが無数にいる。CDを聴くようにプレイするゲーム、そんなソフト！続々と出して欲しい。プロモーション・ゲーム！　う～ん、今後を見守りたいもんですね。

↑「TMワールドへようこそ！」ボーカルのウツがステージで叫んでるぜ。なんたって地球の未来を救うんだもんな

↑キーボード、小室哲也！　このうれいに とんだ表情でステージを完璧にコントロールするTMネットワークの要だ

↑最近じゃあ俳優としても活躍しているボーカルのウツ。ダイナミックなアクションでステージを盛り上げる

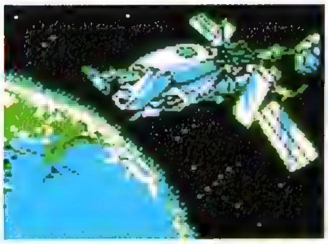
↑ギターの木根さんはステージ上でユニークなパフォーマンスを見せてくれる芸達者。以上下段写真はエンディングよりセレクト

短編ノベルズを読み解く気分で……。

ゲーム進行

ストーリー

1999年、戦略軍事衛星コロセウムが暴走する！ 世界各国の核基地が次々と爆破され、地球は壊滅……。しかし、その核爆発のエネルギーによって磁場にひずみが生じ、ひとりの少年がタイムスリップに遭遇する。その少年こそ、このゲームの主人公。彼は10年の時を逆のぼり、1989年に出現。奇しくもコロセウム打ち上げの2日前だ。彼がもとの時代にもどるために、そして10年後の世界の破滅を救うために、コロセウム暴走の原因を取りのぞかねばならない……。偶然知り合ったTMネットワークのメンバーが協力を約束してくれた。愛用のコンピュータとTMネットワークの援助をたよりに、少年の冒険が始まる。手掛かりはコロセウムの開発にあたった4人の教授の連絡先だけ。残された時間は2日きり。さあ行動開始だっ!!

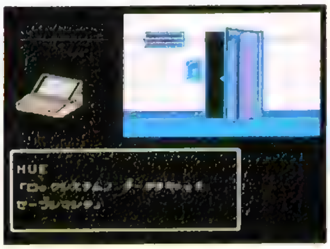


↑これがコロセウム暴走の図。オープニングデモでじっくり拝見しよう

プレイ

コマンド操作はとっても簡単。状況に応じて選択肢はどんどん変わっていくが、基本的には✚で選択、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセル。ただしアクションシーンでは変更あり。

このゲームのポイントは、MUEコマンド。これを選択すると主人公の愛用するコンピュータMUEを使用することができる。こいつがすごい！ 1999年式だけあって様々なシーンでお役に立ってくれる。様々な電子機器にアクセスしてデータを引き出したり、電子ロックの鍵のデータをセーブして勝手に開けたり、公衆電話にアクセスしてコインも入れないで電話をつないだり……まあ都合がよいシロモノ。こいつの操作をもっと理詰めに展開していれば、もっと高度なゲーム性を追求できたのにね……と、その点がくやまれるのであった。

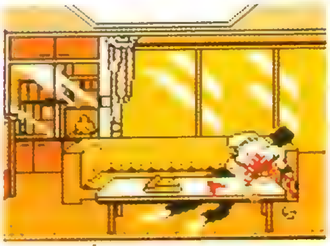


↑おっと、中から開けられたドアのデータをMUEが勝手にセーブしちまった、の図

イベント

死の商人、コンピュータ・ウィルス、TMネットワークのコンサート、殺人事件、カーチェイスetc. と、出し物は豊富。けど、どれもちょっとくいたりないんだなぁ……。Aボタンばっか押し続けてひたすら画面送りのみといったシーンも多いし、アクションシーンはイライラするばかりだし……。ゲーム性だけを求めて買った人にはものたりないだろねぇ。

しいてあげれば、家探しのシーンが比較的楽しめる。カーソルを移動させて探しまくる。アドベンチャーゲーム得意のあのパターンね。このゲームでは“さがす”以外に、MUEコマンドの“アクセス”も用いていろいろ探ってみること。あっ、なるほどね……といったしかけがポロポロ仕込まれているのだ。それと、オーラスの30カウントもお忘れなく！



↑うおっ、血だっ！ ここでおっちんでるのはあのクソおやじじゃないか……

登場人物

このゲームに登場する人物には、全て実在のモデルがいる。TMネットワークのメンバーはいうまでもなく、美形ぞろいの女性キャラなどオーディションによってモデルを選んだという周到さ。そのかいあってか、そのルックスはどれも個性的に、リアルに描かれている。ほとんど展開には関係ないようなサブキャラもいるのだが、ま、その存在感が味ということで……とりあえず登場人物全員にチェックを入れてみよう。

●小室哲也

御存知、TMネットワークの知性！ キーボード担当のこむろさん。理詰めの思考でプレイヤーを助けてくれる。ツンと上向きになったときのグラフィックの表情が、ぽい。

●宇都宮隆

TMネットワークのパワー！ 抜群の行動力がたのもしい。ボーカルを担当している。グラフィックではちょっぴりシャイな感じ……でも、セリフはステージのイメージだよな。

●木根尚人

きねさん、TMのユーモア。アイデアに富んだ発想でゲーム展開をぐんぐんリードしてくれる。ギタリストなのだ。むらた君とのかけあいが業界していて楽しい。

●みつこ

コロセウムのネタをおいかけているジャーナリスト。良くも悪しくも今っぽい娘。ノリは軽いがおさえることはキチンとおさえている。プレイヤーの相棒のような存在だっ♥

●むらた

TMネットワークのアシスタント。ほとんど受けと継ぎのためだけに存在しているキャラクター。ま、悪いヤツじゃないので仲良くしてやってくれ……ってとこ。

●さかもと女史

美人、美人、美人！ モデルを紹介しろっ!! コロセウム開発スタッフの花で、いろいろ御親切にアドバイスしてくれる。マゾっぽい人は、とことんつきあってみよう。

●たかはし教授

のんだくれのクソおやじ。これでもコロセウム開発に携わった大学教授なのだ。しかしその実体はかわいそうな中年。彼には悲惨な末路が待ちうけているので、いたわること。

●まるやま教授

やはりコロセウム開発メンバーのひとり。ガンコでインケンな性格だが、ひょっとすると良い人だったらどーしよ？ 顔だってスゴイ。学校にひとりはいる嫌な先公タイプ。

●パンクボーイ

ある場所でよたってくる、わけのわからないキャラクター。どうやらミュージシャンになりたいらしいのだが、実は登場する女性の内のひとりのヒモなのであった。

●うけつけ嬢

わっ、かわいいっ、だからドンドンくどいてみよう。彼女に出会うチャンスは、3度。まったく本人にその気はないけど、偶然助けてくれることもある。

C 1989 CBS SONY GROUP. INC.

カセット CBSソニーグループ
12月15日発売／¥5900(税抜き)

異色のヤミナベゲーム登場

下品なギャグ、謎を呼ぶ謎、モンスターとの息づまる戦い！「かってにシロクマ」は、何が飛び出すかわからないヤミナベアドベンチャーなのだ！

文●セザール松本

大ボケシロクマのシロが、森の消滅を企む「森の魔王」を倒し森に平和を取り戻すために立ち上がるという、ファンタジックアドベンチャー！

相原ワールドとは何ぞや?

発売日が延びに延びて、ファンをイライラさせていた「かってにシロクマ森を救えの巻」。マンガの連載も終了してしまったので、ここで設定のおさらいを少し……。

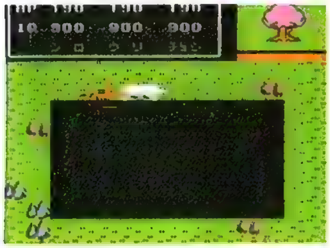
主人公の名前はシロ。アルビノ（白子）のヒグマの子供である。シロはとっても、やんちゃでイタズラ好き！興味を引かれた物には、ちょっかい出さずにはいられない性格なのだ。このシロが毎回、森の動物たちとドタバタを繰り広げていくというのが、だいたいのストーリーのパターンだった。しかし、単なるギャグマンガではなく、自然界のおきてや法則、動物たちの生態なども描かれ、教育マンガとしてもおもしろく読めたのだ。

ファミコン「かってにシロクマ」でも、自然観というものを大切にしている。森には四季の移り変わりがあったり（フィールドマップの木の色が、季節に合わせて変化するのだ)、貝の中味が知りたければ、ラッコに渡して貝を割ってもらえばイイ。

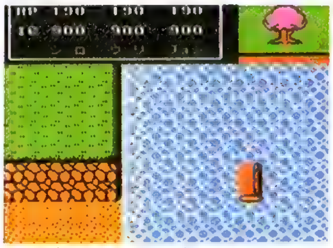
大部分の謎がこのような自然の法則や動物の性質にかかわってくるので、地学や生物の知識が必要になるかもね。

かといって生真面目なゲームかというとそんなことぜーんぜんナイ！ 全編ギャグだらけだし（敵自体がギャグなのだ)、ウンコ（しかも4色そろってる)なんてアイテムまで出てくるのだ。

普通のゲームだと思ってナメてかかると痛い目にあうかもね？



↑これが消滅してしまった森の姿だ。星のような物が見えるのは何だろう？



↑大海原に浮かぶ謎の丸太。シロたちは船の代わりに丸太に乗って海を移動するのだ

自然界の常識が謎解きのカギになる

アドベンチャーゲーム（以下ＡＶＧと略す）には謎解きの要素がつきものである。だが、コマンド選択式ＡＶＧには１つの宿命がある。「いろいろなコマンドを繰り返して試していけば、いつかは解けてしまう」ということである。この宿命を打開するために、それぞれのゲームが、手を変え品を変え謎を複雑にしていく。

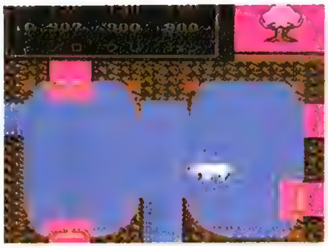
しかし、謎や設定には必然性がなければならない。ユーザーが十分に納得できるような理由が存在しなければならないのである。ここがＡＶＧの難易度設定の難しいところである。

さて「シロクマ」の場合だが、謎は難解である。しかし、複雑ではない。よーく頭をひねって考えれば解ける謎ばかりなのだ。例えば、北の草原で渡り鳥の巣を発見したとする。その草原で渡り鳥に会うためには、夏に会いにいかなければならないのである。このように、ちょっと考えればすぐわかる謎が多い。また、動物や鳥の習性を知っていると謎解きに有利なのだ。

また「シロクマ」にはナンセンスな謎もたくさんある。かなり後半の謎だが、ある場所でシロは「引力」というアイテムを手に入れる。「引力」は、シロたちが空を飛ばなければならないシーンで使うのであるが、使い方が問題だ。正解は持ち物である「引力」を捨てるのである。「引力」の使い方を不条理だというユーザーもいるかもしれないが、これは不条理ではない。不条理とナンセンスは別物なのである。

他にもＲＰＧ風の戦闘シーンあり、クイズコーナーありの盛りだくさんの内容になっている。

難点は、フィールド画面の操作性が悪いこと。なかなか階段を上れないのだ。まるで「パッ○マン」をプレイしているような気分にさせられる。マイキャラの大きさは16ドットのほうが良かったんじゃないかなぁ。そう思いませんか？ ＣＢＳソニーグループの風間さん。(最後のは独り言)

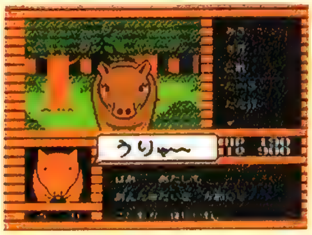


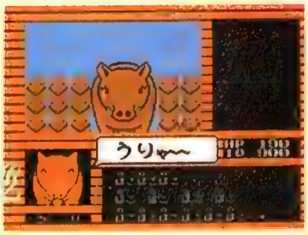
↑敵キャラ、ぶどう球菌。体内で戦闘することもあるのだ。いったい誰の体内で？

↑謎のメカダンジョン。森のどこにこんなダンジョンが隠されているのだろうか？

なんてヤラシイやつらなんだ！

ドラクエの「成長する町」がヒントになったという「お産するイノシシ」。さみしそうな２匹を巡り会わせると、勝手に結婚して勝手に子供を産んでしまうのだ！ よく任天堂が許してくれました！





↑あらまあ、人目もはばからずお盛んなことで。せいぜいおはげみなさい

↑まあ、こんなに子宝に恵まれて。お熱いことでございますわねっ！

森を消滅の危機から救え！

ストーリー

「森が消えてしまう！」

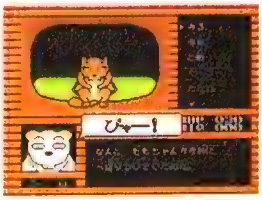
平和な森で、いつものように暮らしていたシロは神様から衝撃の事実を知らされる。「森の魔王」と名乗る悪の魔王が、森を消滅させ生物を抹殺しようと企んでいるというのだ。

神様は魔王打倒の使命をシロに託す。だが、そのためには四季の玉と呼ばれる不思議な力を持つ4つの玉を手にいれなければならない。シロは仲間を集め「森の魔王」を倒すことを決意した！

うわさではどうやら、ちょしちゃんが魔王の居場所を知っているらしい。シロは、情報を得るためまずちょしちゃんの巣穴へと向かった。

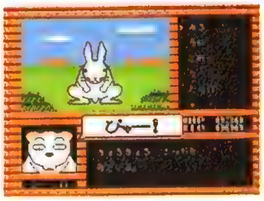
いったい四季の玉は何処に？　行く手には大いなる難関、強大な敵、情けないたぬたぬが待ちかまえている。はたして、シロたちは森の消滅を防ぐことができるだろうか？

←神様　自称、全知全能の人。頼りになる



←ももちゃん　ちょしちゃんの親友

←たいちゃん　シロの弟　優等生的存在



←うさぎ　ちょしちゃんを見かけた

ちょしちゃんを探せ！

ちょしちゃんの巣穴へとやってきたシロ。だが、巣穴には誰もいなかった。かわりに歯車の形をした花が落ちているではないか？　これが「森の魔王」が住む、魔神山の周りに咲いているというハグルマユリなのだろうか？

あきらめて帰ろうとしたシロを、突然の闇が襲った！　「ぴゃー！」焦りもがき苦しむシロ。はたしてシロの身に何が起こったのか？　闇の正体は、なんとももちゃんだった。ももちゃんがシロの顔にへばりついていたのだ。

「最近、ちょしちゃんの姿を見かけないのよねー。いっしょに探してくれない。手分けして探しましょ」シロは、ちょしちゃんを捜しだすことを、ももちゃんに約束する。

うさぎから得た情報を元に、川のほとりを捜索していたシロは、2つの足跡を発見した。ひとつはヤマネの足跡だ。喜び勇んで後をたどっていくが、最初の足跡はたぬたぬのものだった。

「たぬー」意味もなく崖から落ちていくたぬたぬ。ああ、君は原作ばかりかゲームの中でも作者のおもちゃにすぎないのか！

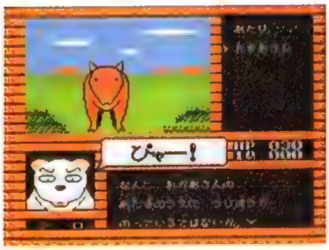
もう1つの足跡は途中からイノシシのものに変わっており、さらにたどっていくとヒグマのものに変わってしまっていた。

そこで、シロはおかあさんとウリぼうに再会する。

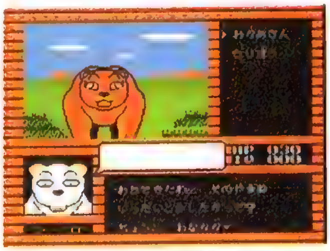
「ああ、あのヤマネかい？　おなかがすいてたから食べちゃったよ」

ガガガガーン！　傷心のシロは浜辺でウミタナゴの親子に出会い、自然界の摂理を知るのだった。

ちょしちゃんを生き返らせるためには、復活神にうんこを差し出すしかない。なんと、シロはゲーム史上初めてのうんこを捜し求める旅に出ることになったのだった。ああ、これも自然界のきびしいおきてなのだろうか？

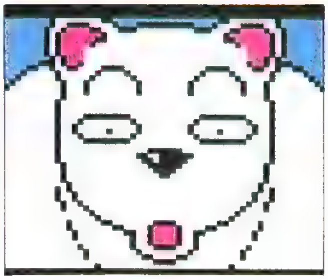


↑ウリぼう　シロたちといっしょに生活しているイノシシの子供



↑おかあさん。シロの母親。ちょしちゃんを食べてしまった罪作りな親である

ガチョ〜♪〜ン



↑ガガガガーン！　シロのビッツラフェイス！　このグラフィックは、キュビズライズ方式という新方式で作成された

うんこを求めて西東

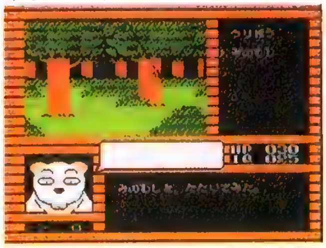
「うんこをしたのは、西の三角岩のまん中よ」。おかあさんの言葉を頼りに、シロとウリぼうは西に向かった。

途中で三角岩を発見。まん中を探ってみる。「ぴゃー」あった。〇色のうんこを発見したぞ。シロたちは、喜び勇んで復活神の住む「復活の泉」へと向かうのだった。

しばらく進むと、前方になにやら黒い闇の固まりのようなものが広がっている。「お？」なんと、シロたちが進もうとしても、黒い闇から先に進むことができないではないか！　確かさっきまでここには橋がかかっていたはず。これでは、向こう側に渡れない！

「シロよ。これこそは森の魔王の仕業。奴はこのように空間を歪めることによって、森を消滅しようとしておるのじゃ。森の魔王打倒を急げ！」

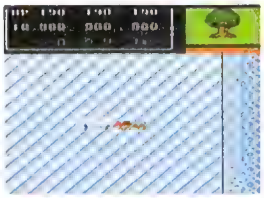
神様が現れてそう教えてくれた。やはり、この黒い闇を作り出したのは、森の魔王だったのだ！　向こう側に渡らなければちょしちゃんを復活させることはできない。どうするシロ？



↑ミノムシとウリぼう。この2つが脱出への大きなカギを握っているのだ

↑ああ、いとしのちょしちゃん。きっとうんこから元の姿に戻してあげるからね

←ドイマ　クイズが好きな変なボス猿



←はるばるきました北の国　魔王は何処に？

←地下迷路もたっぷり用意されている

←敵キャラ、こたつむり　みかんがリアル

C 双葉社　相原コージ　CBS SONY GROUP INC.

頭脳で遊ぶスポーツゲーム

アメフトっていうと、大男同士の肉弾戦ってのがまず思い浮かぶけど、コレ、意外と頭も使うんだ。で、そんなとこを煮つめたのがこの１本ってワケなのです。

文●ニヨクマム古橋

アメフトを対象にしたスポーツゲーム。アクション面だけでなく、各種フォーメーション等を盛り込んで頭脳プレイも楽しめるゲーム構成になっている。

作戦がモノをいうアメフト

アメフトってほんとに凄いスポーツだと思う。なにしろ、本場アメリカのゲームになると、２m、130kg級の巨体がぶつかり合ったり、オリンピックのトラック競技で金メダルや銀メダルを取ったようなプレイヤーが、100mを10秒台で走りまくってるんだから。

でもね、アメフトの面白さはそんなところだけにあるワケじゃない。相手チームの裏をかいたり、またその裏の裏をかいたりといった、戦術の駆け引きにもその醍醐味はあるんだ。

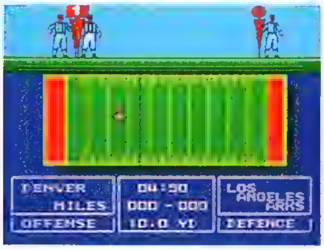
例えばフォーメーションとプレイ。前者はボールを動かす前のチームの各選手の並び方(隊形)、後者はボールが動き始めてからの各選手の動きのことなんだけど、この種類がけっこうある。組み合わせによっては、100種種以上の作戦が立てられるっていうんだから。

で、その作戦を決めるのが、〝ハドル〟。１回の攻防が終わるたびに(時間がないときにはやらないときもあるけど）円陣を組んでやってるアレだ。この作戦会議の制限時間は、25秒。そしてこの25秒間の中で相手チームがどんな作戦を取ってくるか、そしてそれにどんな作戦をぶつけていくかを決めるわけ。また、アメフトファンによってはそうした作戦を予想するのが、ひとつの楽しみにもなっているんだ。

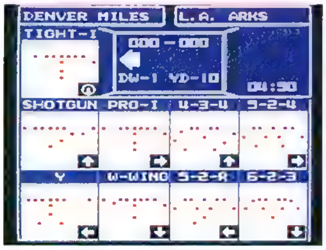
↑メンバーチェンジはいつでも自由にできる。選手の特徴をよく見て決めてこうね

アメフトは、野球などと同じように、攻撃（オフェンス）と防御（ディフェンス）が決まってる。攻撃側は、４回の攻撃で10ヤード以上ボールを進めなきゃその権利が相手に移っちゃうから、パスを使ったり走ったりしながらなんとかボールを前に進めようとする。逆に防御側は、早く攻撃権を取り戻したいから、相手チームの前進をなんとか阻もうとする。その攻防の中での作戦だから、ま、盛り上がるわけね。

この作戦、野球に例えるならば、バッテリーと、バッターの腹の探り合いみたいなもの。カーブでくるか、ストレートでくるか、はたまたフォークでくるか、なんていう駆け引きの部分ね。で、アメフトはこれが100種類ぐらいのパターンがあるってこと。というわけで、このゲームはその辺りに力点を置いて作られているんだね。



↑４回の攻撃で10ヤード以上ボールを進めないと、攻守交代になっちゃう



↑フォーメーションとプレイは、オフェンス、ディフェンスともに決められるんだ

〝本格派〟を目指したつくり

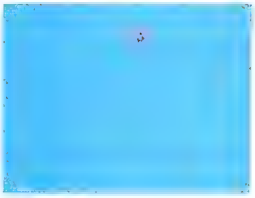
この〝クォーターバックスクランブル〟の開発コンセプトは、本格志向ということにつきるんじゃないかと思う。これまでのアメフトのゲームは、どうしてもアクション要素に偏りがちだった。だけど、これじゃあ実際のアメフトとはかけ離れたものになっちゃう。だからこそ、その戦略面に大きなウエイトを置いて、ゲームに厚みを持たせようとしたわけだね。

特に、フォーメーションとプレイに関しては、アメフトの専門雑誌〝タッチダウン〟の協力の元に制作したっていうんだからかなりの入れ込みようだよね。さらに、アメフト界で有名な選手やコーチが、スペシャルアドバイザーとしてスタッフに参加もしているから、従来のゲームよりだいぶ実際の雰囲気に近付いているようだ。

とはいえ、いくら本物に近くても、プレイしてみて面白くなきゃなんにもならないよね。で、その点はどうかっていうと…これがなかなか悪くないんだな。プレイヤーの役割は、ヘッドコーチと、ボールキャリアーの２役を演じることになるんだけど、そこに無理がない。ゲームバランスがいいから、意外と引き込まれちゃうんだ。特に、アメフトのファンだったら堪えられないんじゃないかな。

←ゲームの始まりは、コイントスからなんだ

←アメリカっぽく親指にコインを乗っけて…

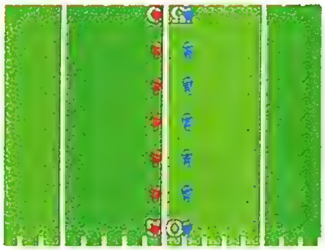


←ピンとはじくとコインは青空をクルクルと

←当たればレシーブかキックかを選択できる

中味のほうもリアルシミュレート

もちろん、リアルなのはフォーメーション・プレイだけじゃない。時間計時や、ダウンの更新などもかなり実際に近い。また、タイムアウトも可能だし、ホールディングやクリッピングなどの反則が出ることもあるくらい。さらに、タッチダウンや、フィールドゴールなど、キーとなるプレイの場合にはアニメーションのグラフィックで演出、臨場感も出しているのだよ。



↑フォーメーション・プレイを決めるとゲーム開始。相手の隊形で動きを読みとろう

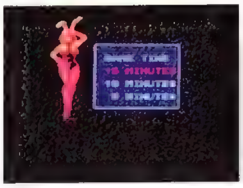
アメフトファン必見のリアルゲーム

プレイモードとゲームタイム

プレイモードは4つ用意されている。1プレイヤーはコンピュータとの対戦、2プレイヤーは友達と協力してコンピュータと対戦、1＆2プレイヤーは友達との対戦、そしてWATCHはコンピュータ同士の自動対戦モードだ。

ゲームタイムのほうは、クォーター タイムで5分、10分、15分の3つから選べる。クォーター、つまり4分の1がこのタイムってことだから、1試合分のタイムとしてはこれの4倍になる。時間の進み方は、実際の時間とほぼ同じだから、15分を選ぶと1時間以上の長い試合になるわけね。

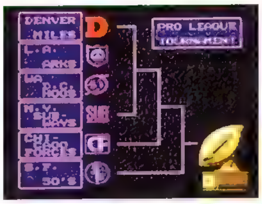
↑プレイモードは3種類。友達との協力モードもけっこう面白いぞ



↑ゲームタイムはクォーターで5〜15分。つまり1試合最長1時間

トーナメント優勝を目指せ!

1プレイヤーまたは1＆2プレイヤーのモードを選ぶと、プロリーグのトーナメント戦に出場できる。出場チームは全部で6チームだけど、シードチームもいるから、優勝するためには4戦勝たないとならない。しかも、勝ち進むにしたがって、どんどん強いチームが出てくるからその道は結構厳しいものがあるんだ。ま、パスプレイを確実に身に付けられるかどうか、そして、自チームの得意なフォーメーション・プレイを早く見つけられるかどうかが勝負の分かれ道だろうね。

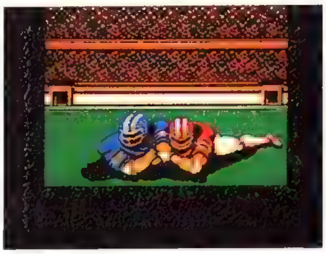


↑全6チームとのプロリーグトーナメント

↑対戦前にはこんなバーサス画面も……

ゲームの進行

ゲームの目的は、もちろん相手チームより多くの得点を挙げて勝ち抜いていくこと。そして得点を挙げるにはボールを相手コート陣内へ1ヤードでも多く進め、タッチダウンやフィールドゴールを狙うことだ。また、前述のとおり、4回の攻撃で10ヤード以上進めないと攻守交代になっちゃうぞ。



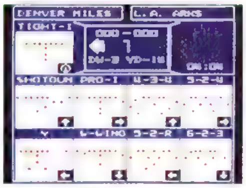
↑タックルが決まったり決められたりすると、アニメ処理されたグラフィックが……

↑4回の攻撃で10ヤード以上ボールを進めれば、さらに4回の攻撃権が与えられるぞ

↑やったー タッチダウン!! これで6点、さらにキックで1点がもらえるんだ

必勝オフェンスフォーメーション・プレイ

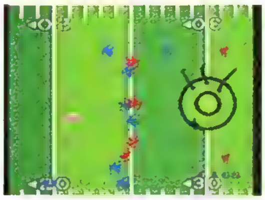
「攻撃は最大の防御なり」とはよくいったもので、とにかく攻撃力のないものに勝利の女神はなかなか微笑んでくれない。それは、このアメフトも同じ。自分の得意なフォーメーション・プレイを見つけて必勝体制を作ろう。



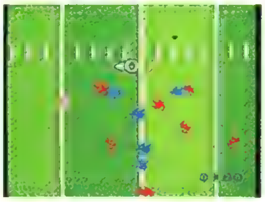
↑オフェンスフォーメーションはW－W－I－NGがベストじゃない!?

W-WING→Q-PASS

色々なオフェンスフォーメーション・プレイを試してみて、一番有効だと思われるのがこの“W－WING”のフォーメーションから、“Q－PASS”あるいは“MC－PASS”のプレイへの移行。ゲームが始まって、QBがボールを受け取ったら、ちょっと下がって左へと走る。この時点でパスできる選手をチェックすると3回に2回はノーマークの選手がいるはず。うまくいけばロングゲインも可能だぞ。



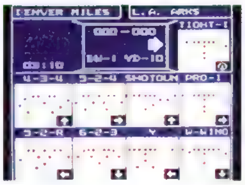
↑QBをこの位置に走らせて回りをチェック



↑ね、こんなところにノーマークの味方が…

必勝ディフェンスフォーメーションプレイ

なにしろ、得点を入れられなければ、負けることはない。そしてそのためには、いつも落ち着いて相手選手、特にボールを持った選手の動きを良く見ることが大切。ディフェンスも1人だけは自分で動かせるからそこがポイント。

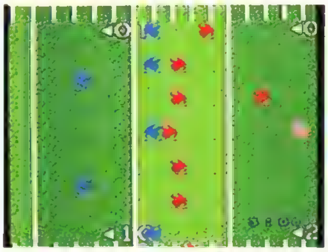


↑ディフェンスフォーメーションなら5－2－4で決まりっ!

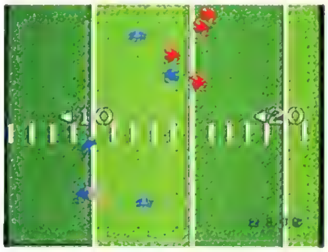
5-2-4→2DEEP

ディフェンスで一番良かった組み合わせが、この5－2－4のフォーメーションから、2DEEPのプレイへの移行。というのは、自分で動かせる選手が一番確実に確認できるからだ。ほかのフォーメーション・プレイだと、へたをすると自分で動かせる選手が画面から外れてしまい、次に動かせる選手を探すまでに相手に攻撃されちゃうことがあるんだ。

ただし、このディフェンスにも泣き所はある。相手が、ショットガンフォーメーションを使ってきたときだ。これを使われると画面がボールを追って移動してしまい、動かせる選手を確認できなくなっちゃうことがあるわけ。ま、セットした段階でそれはわかるからなんとかなるけどね。



↑ちょっと離れたところの右後方の選手が自分で動かせるキャラ。ね、見やすいでしょ



↑ボールを持った相手選手の動きをよく見ていれば、すぐにタックルでつぶすことも

©1989 PONY CANYON ©NATSUME

エモやんが野村スコープ!?

『アメリカ大統領選挙』で名を挙げたヘクトが、今度は野球ゲームを作った！
独特のＳＬＧ風味を、どう野球に折り込んでいったのか、とくと御覧あそばせ!!

文●ベクトル山田

エモやんこと江本孟紀の監修による野球ゲーム。スコープ上で戦うのが特徴でSLG性が強い。今年のペナントレース全試合の結果も収録してある。

スコープ上での野球ゲーム

プロ野球G－C戦の生中継。打席は原。ピッチャー大野、セットポジションから第２球……空振り。内角低めのカーブ。と、突然、何もないはずの空間に、四角形の白い枠がポッカリと出現!! 数字のついた丸やら三角が出てきて、時には落書きまで出現してしまう…。これがおなじみの『野村スコープ』です。本来は、一見しただけではわかりにくいストライクゾーンを表示したものですが、そのうち、球がどこを通ったか、球種が何だったかを書き込んだりするようにもなりました。解説者の野村氏がよく使うので、野村スコープと呼ばれています。『エモやんの10倍プロ野球』では、エモやんこと江本孟紀の監修のもとに、この野村スコープが活躍するのです。

まず投げるとき。スコープ上に狙うコースを定め、球種を決めて投球します。次の投球時には、前投げた球が野村スコープ風に、丸や三角を使って表示されます。次に打つとき。スコープ上で狙うコース、球種を決めておいて、打つ直前多少✚ボタンでジャストミートするようコースをずらしてから、スイングする。こんな具合に、投打ともスコープ上で行うのです。

この投打のシステムには、重要な意義がふたつあります。ひとつは、本来なら３次元の空間で行われるはずの投打の戦いが、スコープという平面で簡単に表せることです。もうひとつは、投球後には球道を変えられない、打つときは読みがはずれるとそう簡単に打てないなどと、実際の野球にきわめて近いことです。さすがはエモやん、野球をよく知っていますね。打つ方は多少の操作ができますが、投げる方はコマンド選択のみという感じで、ヘクトらしいＳＬＧ的味つけも光ります。

守備は、投打の戦い重視のため、打球を内野手が手にするまでは、すべて自動です。外野に抜けた場合でも、内野に中継するまで自動で、どの塁に送球するかのみプレイヤーの判断です。そのかわり、守備シフトが７種類あり状況に合わせてバントシフト、中間守備（ダブルプレイ体制）などが選べます。この面でもかなりＳＬＧ的ですね。

↑スコープ上で狙い球を決めておいて、投球後は球筋を見ながら多少操作して打つ

↑コースをスコープ上で決め、球種を選択して投球。変化球は三角、直球系は丸

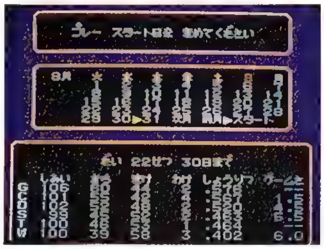
↑守備シフトは、ノーマルを除けば内野のシフトが２種類、外野のシフトが４種類

'89年のペナントレースのデータを収録

この作品のもうひとつの特徴は、1989年のペナントレース390試合の全結果が入っていることです。くあたーかわうちの延長12回の投げ合い、おちあえの逆転サヨナラ３ランから、８月のＧのエースまきはらの故障に到るまですべて収録されています。プレイヤーは、４月８日から８月31日のいつからでもペナントレースに参加することができ、今年のペナントの歴史を塗りかえることもできるのです。クロマチの打率４割達成や、Ｗチームの８月最下位からの大逆転優勝、おちあえの３冠王達成など何でもできます。今年のペナントに不満のある人、プロ野球マニアの人にはうってつけの要素ですね。ちなみに、そのままではＧチームが独走で優勝するので、ＷやＳやＴチームでプレイする人は４月、ＤやＣチームなら７月頃からプレイした方がよいでしょう。

←４月８日のＧチームのペナント開幕のスタメン

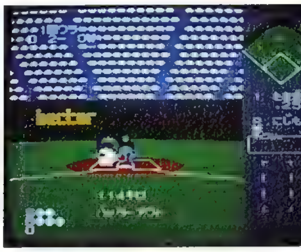
→８月31日のＧチームのスタメン　開幕時と違う



↑８月31日現在では、本来ならＧチームが首位、以下Ｃ、Ｄ、Ｓ、Ｔ、Ｗと続くが…

"駆け引き"が重要な、新しいゲーム

さて、実際にプレイしたときの印象について触れてみます。まずいえるのは、さすがエモやん、野球の駆け引きの面白さがよく表現されている、ということです。内角高めと外角低めの対角線をうまく使った配球の重要さ。緩急の重要さ。非力な打者でも狙い球が当たれば快打できるという痛快さ。野球での最大の醍醐味である、投打の駆け引きが、十分に楽しめるのです。また、今までの野球ゲームでは、ピッチャー対バッターという感が強かったのですが、この作品では、バッテリー対バッター、ともするとキャッチャー対バッターという感じがします。操作が簡略されているのも、反射神経や熟練度は必要でなく、分析力や駆け引きが大事だという姿勢がよくでています。スコープというものを使うことによっての新しい野球ゲーム。停滞しつつあるファミコン野球業界に、新しい風を送り込んでくれると期待しています。



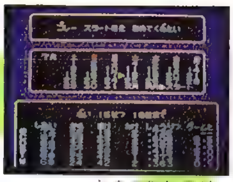
↑配球が良ければ、ボール球でも三振させることができる。まさに読みと読みの勝負だ！

キャッチャーとバッター。"読み"の勝負だね！

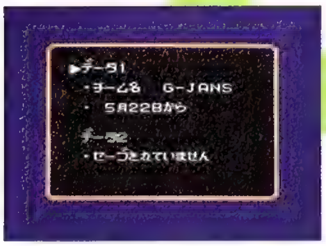
↑タイトル画面。スコープ上の対戦は"読み"が丸見えになるので、コンピュータと戦う1P用のみ。コンティニューはバッテリーバックアップ方式になっている

↑チーム選択画面　セ・リーグのみの6球団からひとつ選ぶ

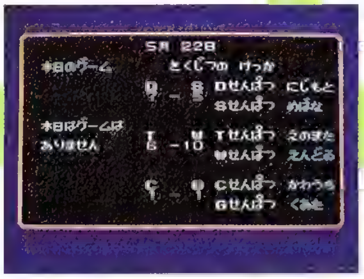
↑選手名変更画面。投手・野手を合わせて40人の選手の名前を変更可能



↑ペナント参加日選択画面　今年のデータが入っており、6～8月ではGチームが首位

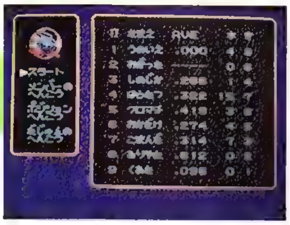


↑バックアップできるデータはふたつ　試合が何月何日まで進んでいるかで判断する



↑本日の対戦カード紹介画面　前日の結果や勝利投手なども表示される。対戦のない日もある

↑先発投手選択画面。故障していた選手や前日に先発して疲労の残っている選手には休マークがついており、起用することができない



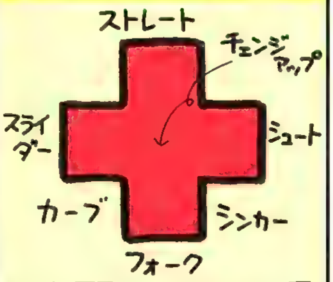
↑スタメン選択画面　変更しなければ、実際のペナントと同じスタメンになる　打順などが変更可能

プレイボール!!

投げる

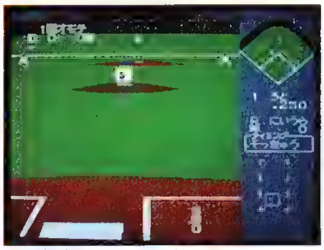
まずスコープ上でコースを決めⒶまたはⒷ。次に✚ボタンで球種を指定しながらⒶで投球。コースは15種類ある。

球種と操作



●：ストレート　◀：スライダー
▶：シュート　○：チェンジアップ
◁：カーブ　▷：シンカー
▽：フォーク　（ピッチャー側 右投げ）

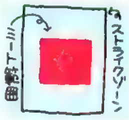
打つ



投球前にスコープ上で狙うコースを決める。この時、その打者の能力に応じて"打てる範囲"が、赤い枠で示される。さらにフリー、速球、変化球の3種類に狙い球を決める。投球後は球道に合わせ✚ボタンで枠を動かして打つ。

打者の性格

オールマイティー型

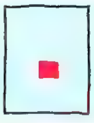


→赤枠が大きく、ミートポイントの広い超強打者タイプだ

巧打者型

→赤枠が左右に長く、横変化系のスライダーなどに非常に強い

一点読み型

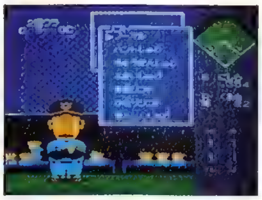


→赤枠が小さく、一点読みしないと打てない　投手はこれ

守る・走る

守備は打球が内野手の手に渡るまでオート。内野手が捕球すると画面が切りかわり、送球したい塁を指定してⒶで送球。塁タッチはできない。

監督さい配



←バントシフト、ダブルプレイ体制などもできる

スタートボタンでタイムをかけると、代打・投手交代の他に代送、守備位置交代そして守備シフトの変更ができる。守備シフトは7種類あり、状況に応じた陣型を選択できる。

トップガン デュアルファイターズ

カセット コナミ/12月15日発売 ￥5900(税抜き)

ライバルとサシで勝負できるぞ

自機が画面上に映り込まないタイプの3Dシューティングゲーム『トップガン』も、ついに2作目を迎えた。今回は、なんと2人同時プレイで対戦できるのだ。

文●S-MAN

画面を上下2分割することにより、3Dシューティングゲーム初の2人同時対戦プレイを実現。スピード感あふれるドッグファイトが存分に楽しめる。

背景にこだわってリアリティを追求

一口に3Dのシューティングゲーム(戦闘機モノの場合)といっても、タイプは大きく2分されるよね。ひとつは、『アフターバーナー』のような、自機がプレイ画面内に存在するタイプ。そしてもう一方は、自機が存在しないこのゲームのようなタイプだ。古くは『スターラスター』なども、後者に属していたかな。

どちらが主流なのかというと、それはたぶん後者のほう。

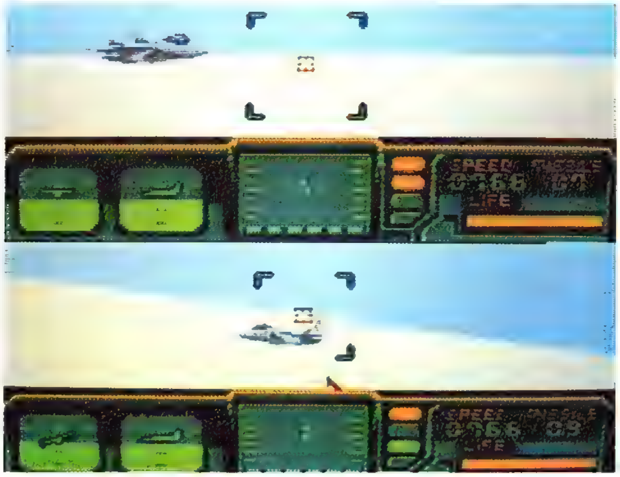
そもそも、通常の横ないし縦スクロールのシューティングゲームを、なぜ3Dに仕立てあげたのか? 当り前だけど、そのコンセプトは、リアリティの確保。主人公である自分が、より現実味を帯びてプレイに没頭するためには、あたかもコックピットに着座しているかのように意識させなければならない。特にドライブシミュレーション、操縦感覚を要するものを素材にしているからね。ゲームという概念からすれば、そんなにまでメクジラたててこだわる必要はない……といえばそれまでなんだけど、ゲームの新たな可能性を開拓する上では、当然のチャレンジなんじゃないかと思う。

こうして出てきた3Dシューティングなんだけど、前述のコンセプトからすると、まず自機が存在しないものができ上がる。これで、確かに"戦闘機を操縦する"という感覚はかなり味わえるし、攻撃時にも照準をロックオンさせてミサイルを撃つといった、より現実性の高い擬似戦闘が楽しめるようになった。でも、ただひとつ問題点があったんだ。基本的なことなんだけど、自機そのものの動きを表現するのに、ちょっとツライものがあるってこと。

陸を走るクルマの場合、平面上での動きなので、視野は左右周囲360°あれば十分に表現できる。ところが、空の場合は、左右はもちろん、上下左右全てが視界に入るわけだよね。それに、戦闘機なんだから、宙返りや回転ができなくちゃ不自然でしょ。そうなると、自機が画面上にないとわかりにくいってのは、確かにあるんだよね。

『アフターバーナー』の衝撃は、そのド派手な自機のアクションにもあったと思うんだ。ただし、これは自機が画面内にあるので、コックピットから見たと想定するんだったらば、ちょっとばかり不自然なことになる。

そこで『トップガン』は、背景に凝ってみた。海上、空中、雲の中、陸地、森など、バックに広がるグラフィックによって、天地をはっきりと認識させている。水平位置が素早くわかるように、工夫されているんだよね。



←画面を2分割するレーシングゲームの手法を採用して、2人でエキサイティングな対戦プレイが楽しめるのだ

対戦プレイが楽しめる2代目

リアリティあふれるプレイ感覚は、画面下中央に配置されたレーダーワークでも感じさせる。このゲームのテクニックのひとつとして、いかにバック(敵の後方)に回り込むかってのがあるからだ。

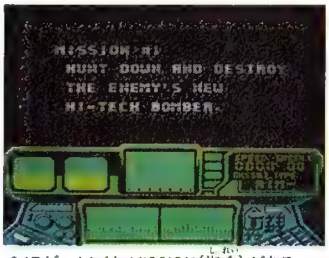
自分がレーダーの中心にいるので、敵の動きや敵が放ったミサイルの動きがつぶさにわかるようになっている。ただ、これがまたかなり細かくて、わずか1ドット分の点で表示されているので、よく見ないとわからないっていうマイナス面もあるんだけどね。

そして前作からのバージョンアップは、単にグラフィックなどのグレードアップだけにはとどまっていなかったのだ(デモシーンのアニメーションもかなり充実している)。

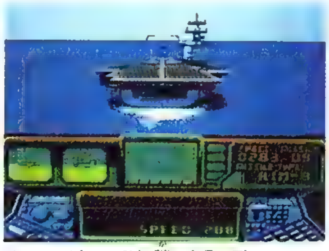
このゲームの最大のウリは、2人同時の対戦プレイなんだ。『ファイナルラップ』などでお馴染みの上下2分割画面を導入して、2人でアツいドッグファイトを展開できるってやつ。しかし、これはなかなかいいアイデアだと思わない? これで、また新たな楽しみが増えたもんね。ただ、対戦は1回限りなので、すぐに終っちゃうのがサビシイ気もするんだけど。どうせなら、このモードももっと充実させてくれればよかったなぁ。

↑迫力のデモシーン。プレイする前から、ゾクゾクさせてくれちゃうのだ!

↑主人公は、マーベリック大佐こと、御存じトム・クルーズ?! 映画のほうは見た?



↑1Pゲームには、MISSION(指令)があるんだ。かなり気分がモリアガっちゃうね



↑1PVSゲームでは、勝つとランディング(着陸)態勢に入る。慎重に操作しよう

過激なドッグファイトを楽しんじゃおう

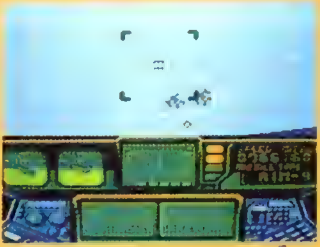
空中戦を堪能できる3種のモード

このゲームのプレイモードには、1Pゲーム・1PVSゲーム・2PVSゲームの、3つのヴァリエーションがあるんだ。以下のコーナーで、詳しく紹介しておこう。

↑✚の操作方法を前作と同様にしたいときには、右下のモード表示で行うんだ

1P GAME

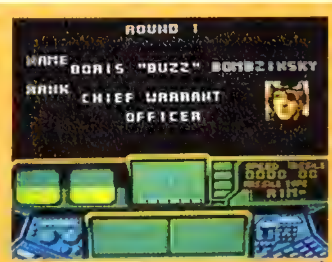
メインモードである1Pゲームにはストーリー設定があるのだ。自機F-15で、某超大国本土に単身乗り込み、次々と現れるターゲットを撃破し、敵のエース・スーパーMIGを撃墜するのがキミに与えられた使命だ。ザコ機がかなり多く出現するので、苦戦を強いられるのは間違いなし！



↑とにかく、ザコキャラがいっぱい出てくるのだ。バンバン撃ちまくろうっ！

1P VS GAME

CPU相手に、1対1の白熱のドッグファイトを繰広げるゲームだ。早く相手を倒せば勝ちとなる。最初の対戦相手は、ボリス・バズ・ボンジンスキーっちゅうスッゴい名前のやつだ。離陸してからすぐに攻撃を仕掛けてくるので、まずは敵のミサイルをかわしてから戦闘体勢に入ろう。



↑このボンジンスキーっつうおっさんが最初の相手だ。動きが素早いので気をつけろ

2P VS GAME

なんといっても、この2人対戦プレイが面白いのだ。画面上側が1P下側が2Pになっている。ルールは、対CPUのときと同じで、早く撃墜したほうが勝ち。勝つコツは、スロットルワークを巧みに取り入れたコントロールだね。いかに相手の後ろに回り込むかで、勝負が決まるんだ。

↑エキサイティングな2PVSゲーム。キミはライバルに勝つことができるか!?

3タイプのミサイルから選択する

F-15戦闘機には、通常弾のバルカン砲以外に、3種類のミサイルの中から1つをセレクトして装備することができるんだ。3種の違いは、弾数が多ければ多いほど威力は小さい……といった感じの設定になっている。ちなみにボクは威力よりも数を優先。

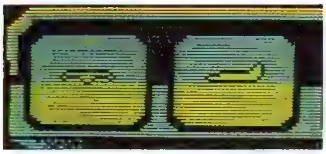
SIDE WINDER
1Pゲーム時……60発
VSゲーム時…… 9発

SPARROW
1Pゲーム時……40発
VSゲーム時…… 7発

PHOENIX
1Pゲーム時……20発
VSゲーム時…… 5発

意外と複雑な操作方法

今回は、バージョンアップに伴って、操作方法のほうも少しだけ複雑になっているんだ。といっても、戸惑うほどのもんじゃないけどね。そして、✚の操作が前作と逆になっているため、変更がきくようになっている。タイトル画面のモードという項目を選択し、キーセレクトをリバースに変更すれば、✚は前作と同様の操作方法になるよ。



Ⓐボタン

スロットル……押しっぱなしにすると、最高速度まで加速する。放すと巡航速度まで減速、2回連打すると急減速する

Ⓑボタン

ミサイル&バルカン砲……押しっぱなしにすると、バルカン砲を連射できるんだ。2回連打すると、ミサイルが発射されるぞ

✚ボタン

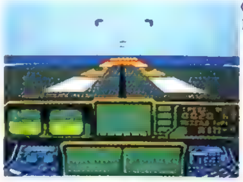
コントロール……①上向きで、自機は下降する。②下向きで、自機は上昇する ③右向きで、自機は右へ旋回する ④左向きで、自機は左へ旋回する。✚を放すと、ゆっくりと水平位置に戻る

技	✚	Ⓐ
宙返り	↓を押しっぱなし	押しっぱなし
逆宙返り	↑を押しっぱなし	2回押して急減速の後、押しっぱなし
横ターン	←→どちらかを押しっぱなし	2回押して急減速の後、押しっぱなし

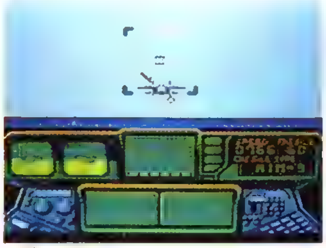
↑✚とⒶとの組み合わせで、VSゲーム時に（1PVSゲーム&2PVSゲーム）左の表のような特殊な操縦ができるんだ。こいつを駆使して、相手を圧倒しちまおう

1P GAME誌上シミュレーション

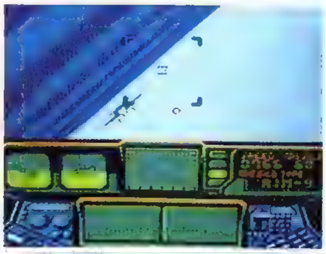
VSプレイも面白いけど、いかんせんすぐ終わってしまうのが最大の欠点なのだ。やっぱり、メインは1Pゲームってことで、この場を借りて、ちょいとどんなもんか画面を紹介しようと思うんだ。



↑さあ、空母から大空へ向かって、飛び立つのだっ！

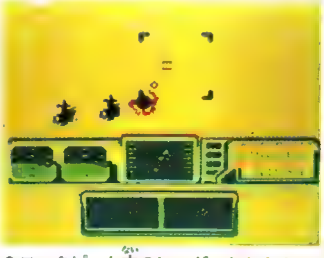


↑敵を照準内にロックしたら、Ⓑを素早く2連打してミサイルを撃つのだっ！



↑回転や宙返りをうまく使って、敵の執拗な攻撃から身をかわそう

↑水面から現れ出る潜水艦は、出現と同時にミサイルを放ってくる。注意しろ



↑コックピット内のレーダーをよくチェックしておかないと、後ろからやられるぞ！

© KONAMI 1989

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

"ほうもつこ"

だれもいません

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ファミコン版「ウィザードリィ」が発売されて、地球が爆発しない限りもうちょっとで2年。そのかげには色んな人のドラマがあった。あなた、幸せになりましたか？ それとも不幸せになりましたか？ 雑誌投稿欄の元祖大介ウィザードリィ友の会です。よく今年1年間もつきあってくれましたね。さようなら'89年。

Z-140 話題の新呪文のことですが…

●「ウィザードリィIII」で新呪文のことがあーだこーだと話されていますが、あの新呪文のツザリク、メリト、ラダルトは、3つとも全部（おそらく）メイジ用呪文でしょ？ プリースト用新呪文の話がでてこないんですけど…

新呪文って、メイジ用だけなんでしょーか？

（愛知県・恥頭巾）

●新しい呪文が加えられることによって削られる呪文があるそうで。でもウィザードリィの呪文は、「ドラクエ」「FF」などと違って全部が全部使える呪文じゃないというのが味があっておもしろいと思います。

多分、昔はもっとずっと強い使える呪文があったはず。それが月日がたち、伝えられていくうちに忘れさられた呪文ができたり…と、こんなことを考えてしまいます。使えない呪文があるおかげで呪文にも伝統を感じるのですが、どうでしょう？

まあ、実際ゲームをしているときはこんな悠長なことは思っていられませんけれど…。

（東京都・ヒデヨシ）

🍺新作ではいくつかの呪文がけずられる、という情報がありましたが、なあんと、なくなる呪文はナシ！ てのが事実とのこと。まあ、上のような意見もあるし、消えちゃうなんてカワイソウな気もする。削られる呪文トップ10をやります、なんていい切らなくてよかった。と思っていたら、下を見てほしい、沢山来てしまったのであるよ。

G-141 いいアイテムが欲しいなら

●宝箱の中身はランダムで決まりますが、①モンスターの先頭 ②金の斧を持っている（IIのみ）で変わってくるということはみなさん御存知だと思いますが、今回僕が発見したのは、この2つにつけ加えて、③宝箱を開けるまでのコマンド数 ④ワナを外したかひっかかったか の2つです。

この③、④について説明すると、宝箱が開くまで何が起こったかで中味はだいぶ変わってきます。宝箱を開けるためのコマンド数が多いほどロクなものじゃなくなります。それならコマンド数を1回ですませるといいじゃないか。という人がいるかもしれませんが、そうなるとワナにひっかからないのがおかしいので、どうなってもいい人にしかおすすめできません。

ワナにひっかかると、これまた良品が出にくくなります。けいほうの場合では③、④は意味がなくなり、①、②しかはたらかなくなります。

※例外もありますのであしからず。

（和歌山県・スライムボツ）

🍺あと、キャラクターのレベルも関係ありそうだね。

V-142 ウィザードリィのここが変

●わたしがウィズをやっていて、へんだなあと思ったことを書きたいと思います。

1．ヴィーナスマントラップなどの植物の首を切る忍者（どこに首があるんだ？）

2．ドッペルゲンガー相手でも冒険者はぜったいに同志討ちしない（自分や自分の仲間とそっくりなのによくまちがわないねぇ）

3．1人でも死人がいるパーティーが城へ帰ると、自動的に死体はカント寺院へもっていかれるけど、ギルガメッシュの酒場で仲間にできる。（死体はカント寺院にあるのか？それともギルガメッシュにあるのか？）

いやぁ、本当に変だなあ………

（東京都・瑳音）

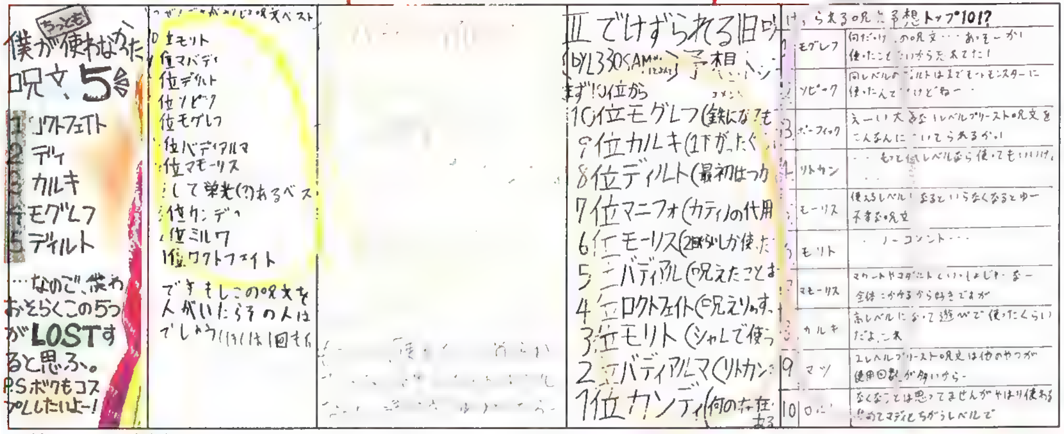
🍺ギルガメッシュにあるのは首だけだったり…。（ペンネームが読めない…。）

Z-143 商売だって楽しみの1つ

●ゲームボーイで2Pウィザードリィなんて話がありましたが、うちのウィズは兄妹2人で約半分ずつキャラクターを作って同時に（1本のカセットでの意）プレイしているので、キャラクタートレード、高利貸しなど何でもやってます。おいはぎはさすがにしませんが、ビショップのいない妹のパーティーに1回500ゴールドでビショップ「かかりちょー」を貸し出すL62のロード（E）"クールギン"なんてのもいて案外楽しい ちなみに彼はかなりの資産家です。

（東京都・ちゃい三又）

🍺ウィザードリィのゲームボーイ化に関する意見がいくつか届いていますが、今のところ賛成派だけで、反対派はゼロ。需要は多いようですね。



↑削られる呪文予想がこーんなにっ！ 左から東京都・ばくはつごろう、岐阜県・岡田芳紀、大阪府・幻H、東京都・L330SAM、神奈川県・BAL

イラストレイテッド ファンタジーブック・ガイド

ファミコン必勝本編集部・編
長谷川並一・監修／定価1000円(税込み)

好評発売中!!

【収録作品】
「指輪物語」J.R.R.トールキン
「ゲド戦記」アーシュラ・K.ル・グウイン
「ナルニア国物語」C.S.ルイス
「コナン・シリーズ」ロバート・E・ハワード
「ウロボロス」E.R.エディスン
「世界のかなたの森」ウイリアム・モリス
「リリス」ジョージ・マクドナルド
「ゴーメンガスト3部作」マービン・ピーク
「ブラス城年代記」マイケル・ムアコック
「アルクトウールスへの旅」デビット・リンゼイ
「カメレオンの呪文」ピアズ・アンソニイ
「最後のユニコーン」ピーター・S・ビーグル
「狂気の山脈にて」H.P.ラブクラフト
「魔法使いの船」ハネス・ボク
「ダーコーヴァ年代記」M.Z.ブラッドリー
「イシュタルの船」A・メリット
「ボアズ=ヤキンのライオン」ラッセル・ホーバン
【イラストレーター】末弥純　品川るみ　米田仁士　加藤俊章　佐藤仁彦　高橋正輝　他多数

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

ソフト満載130本以上！PCエンジンクラブ発売!!

ゲームカタログ〜Hu-CARD〜

画面をチャート化してゲーム内容を徹底解説。発売中のPCエンジン用ゲームソフトをすべて収録しました。

ベストゲーム徹底攻略

シューティングからシミュレーションまで、人気ゲーム攻略のポイントを紹介します。

PCエンジンの全てがわかります。

最新作プラス発売中の全PCエンジン用ゲームソフト、105タイトルを収録。内容紹介の「ゲームカタログ」、辛口解説の「PCエンジン通信簿」、攻略情報の「ベストゲーム徹底攻略」と、様々な角度からゲームを完全解説。コア構想、新ハード、周辺機器…ソフトとハードのすべてがわかるユーザー必携の一冊です。

ファミコン必勝本編集部編

B5判／¥700（税込み）

JICC出版局 ☎03-234-4621

TYRELL辻と北枕獲は、しょーこりもなく対談をしてしまうのだ。しかも、2号に渡ってだぞ。今回は1989年を回顧してしまうのだ。昭和から平成に変わった歴史の節目、どんなゲームがあったかな？

PC Engine club SPECIAL VOL.49

年末スペシャル！ 辻&北枕の独断ゲーム・セレクション'89

今回対象になるゲームは、昭和63年12月から平成元年11月の間に発売されたゲームだ。この1年間で、およそ…、えっと…、とにかく数多くのゲームが発売された。独断と偏見に満ちた愛のゲーム選び、始まりだ。

■まずは、全体的な感想■ ■からですかね■

TYRELL辻(以下T) どーも、最近人間が丸くなったと評判のTYRELL辻です。

北枕獲(以下K) 対談のお相手は、相変わらずアバウトな北枕獲がつとめさせていただきます。てなワケで、この1年を振り返ってだけど。

T そうだねぇ、わりと充実した年だったんじゃないかな。

K そーだね。シューティング、アクション、RPG、シミュレーション…。アドベンチャー以外は、遊べるゲームが多かったよね。

T 特にシューティングだよな。今年はシューティングの当たり年だった。

K 確かにソフト面では充実してたと思うけど、ハードの方が…。

T ん。

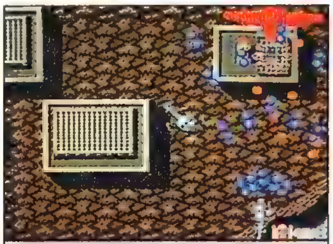
K まず、コア構想の第1弾として登場した、プリンタシステムや、お絵描きソフトには、ちょっと失望しちゃったよね。ペンを差し替えればカラー印刷もできるってのもアレだけど、お絵描きソフトにセーブ機能がないってのは致命的でしょ。

T そぉねぇ。それに第2弾がカラオケだろ。私、カラオケは嫌いだ！

K まぁまぁ。個人的な好みはともかく、家庭用カラオケセットを買い込むよりは、ずいぶん安いわけだからさ。親父さんがカラオケ好きなら、PCエンジンをねだるときに武器になるよ。結局、選曲だろーと思うけどね。はっきり言って、私はGSモノが出るんなら、購入を考えるぞ。

T スターリンが出るなら…。

K そ、それは、ムリなんじゃないかなぁ…。


↑コレをプレイするため、エンジンを買ったヤツがいたぐらいカンペキなシューティングの傑作「究極タイガー」

■それじゃ、ソフトの話■ ■を始めましょ■

T ま、ハードについても、いろいろ言いたいことはあるけど、今回は『独断ゲーム・セレクション』だからね。ゲームの話に移ろう。

K そーですなぁ。ま、例の新機種3連発に関しては、さすが88、98のNECとだけ、言っておきますか。

T キツいなぁ…。じゃ、ジャンル別にいこう。まずはシューティングからね。このジャンルには、いいゲームがわりと多かった。

K 「究極タイガー」「ガンヘッド」「モンスターレア」なんてとこが、思い浮かぶけど。

T おいおい「サイドアーム」を落とすなよ。

K あれは、ムズすぎる！ 私の手にはあまってしまうからねぇ…。

T そーゆーヤツのためにCD版が出るんじゃないか。それはともかく、「サイドアーム」のあのムズさは、マニア心をくすぐるなぁ。武器のパワーアップもシブいし、武器の選択もシビアだし、いいゲームだ。

K 私はやはり、「ガンヘッド」派だな。ハデなパワーアップといい、難易度といい、まさに誰でも楽しめるシューティングゲームって言えるもんね。この"誰でも楽しめる"ってのが、ポイント高いよ。「究極タイガー」にしても、「モンスターレア」にしても、いいゲームであることは認めるけど、少なくとも"誰でも楽しめる"ゲームではないもんね。「究極タイガー」を例にとるなら、私の腕では2面クリアがいいトコだもん。ゲームソフトって、けっして安いものじゃないし、あまりカンタンでも困るけどね。

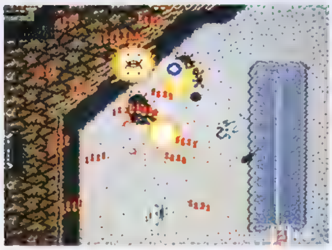
↑どハデなパワーアップが気持ちいい「ガンヘッド」。さすが、シューティングには定評があるコンパイルだ

T うーン。確かに難易度ってのは、ムズかしい問題だよな。だけど、今、名前が上がったゲームは、少なくとも苦労しがいがあるゲームだ。残念なことだけど、完全に勘違いしてるクソゲーも出ちゃったからね、今年は。

K 例のアレですな。異様に難易度が高くて…。某誌の某プロゲーマーも1

辻&北枕の独断GAME SELECTION ①

究極タイガー



'89年3月31日発売／¥5500
Hu-CARD／タイトー

"究極"の名前に負けない超ハードなシューティング!!

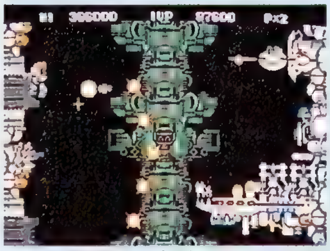
武装変換、パワーアップをしながら敵を撃墜しまくるヘリコプター・シューティングゲーム。

コイツをプレイしたくて、エンジンを購入した虎マニアもいるぐらいだからね。アーケード版をほぼカンペキに移植した涙うるうるシューティングだ。

それだけに難易度も高めで、ルーキーにはクリアはキツいかもしれない。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ②

サイドアーム



'89年7月14日発売／¥5400
Hu-CARD／NECアベニュー

カプコンのシューティングは、やっぱカプコンのゲームなのだ

ムズい。ムズいけど遊んじゃう。カプコンのアクションゲームはムズいことでおなじみだけど、シューティングもやっぱりムズかった。それでも遊びたくなるのは、ゲームデザイン、システムが秀逸だからだろう。ルーキーにはお勧めできないが（ルーキーはCD版のサイドアームSPをどうぞ）、これにハマれば、もうすぐマニア!?

CALENDER '88.12～'89.12
GAMES of PC ENGINE

12月

4日　No. Ri. Ko 小川範子…………ハドソン
4日　ファイティングストリート…ハドソン
9日　スペースハリアー…NECアベニュー
16日　ドラゴンスピリット……………ナムコ
22日　あっぱれゲートボール…………ハドソン
23日　ビックリマン大事界…………ハドソン

'89

1月

14日　ビジランテ…………………アイレム
27日　SONSON II…………NECアベニュー

2月

9日　ネクタリス…………………ハドソン
23日　モトローダー………メサイヤ(NCS)

3月

1日　はにい・いん・ざ・すかい………フェイス
3日　ウイニングショット…データイースト
4日　ダンジョンエクスプローラー……ハドソン
17日　OUT LIVE…………………サン電子
18日　改造町人シュビビンマン…メサイヤ(NCS)
20日　P★47…………………………エイコム
23日　F-1 PILOT……パック・イン・ビデオ
23日　死霊戦線…………ビクター音楽産業
28日　がんばれ！ゴルフボーイズ…メサイヤ(NCS)
30日　コブラ…………………………ハドソン
31日　究極タイガー…………………タイトー
31日　Deep Blue・海底神話…パック・イン・ビデオ

4月

1日　魔界八犬伝SHADA……データイースト
19日　エナジー…………メサイヤ(NCS)
21日　ワンダーモモ…………………ナムコ
27日　凄ノ王伝説……………………ハドソン

面クリアができなかったとゆーウワサのある…

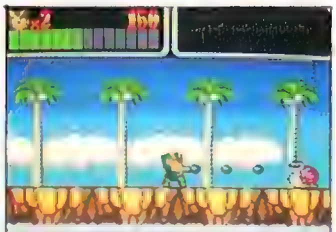
T　そーゆークソゲーに比べりゃねだいたい、ムズいムズいって言いながら、ずいぶん遊んでたじゃん、「究極タイガー」にしても「モンスターレア」にしてもさ。

K　ですね。やられてもやられても、まだやる気にさせるとこなんて、さすがだと思うね。

T　それに、これはゲーム全体に言えることだけど、音がよくなったよね。特に「モンスターレア」なんか、CDの強みだよな

K　確かに「モンスターレア」なんかはゲームをしなくても、音聞くためだけに立ち上げたこと…はなかったけど、そーゆー気にさせるソフトではあった

T　とゆーワケで、今年のPCエンジンのシューティングゲームでお勧めで

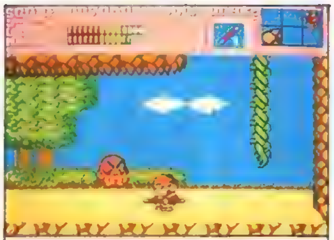


↑CDの特性を生かしたシューティング「モンスターレア」。キャラもBGMもいい。ただ、ちょっとムズいのよね

きるのは「ガンヘッド」「サイドアーム」「究極タイガー」「モンスターレア」ってとこか。

K　そーですなぁ、次点で「オーダイン」ですか？　あと、SGの「バトルエース」もけっこういいできだけど、SG本体の値段と難易度を考えると、よっぽどのマニア向けでしょーかね。

T　そーだろーなぁ。



↑カプコンのアクションにしては、サクサク進む「SONSON II」。ただし、後半は、やっぱカプコンだ

■アクションもそれなり■ ■によかったよね■

K　じゃ、アクションゲーム部門に行きましょ。

T　そーねぇ。シューティングに比べると、ちっと落ちるかね

K　とりあえず、よく遊んだゲームのタイトルを挙げると「SON SON II」「ワンダーモモ」「ドラえもん　迷宮大作戦」…。あとは…。

T　「PC原人」は12月発売だから、対象外でしょ。その他で印象に残ってるのは「ビジランテ」に「バックランド」ぐらいか　初のCDロムのゲーム「ファイティングストリート」はBGMの印象しかないんだよな

K　まぁ、悪い印象なら、いくらでもあるけどね。それを吊るし上げるのは、この対談の目的じゃないし…。うーむだけど、年間で3本も遊べるアクションゲームがあったのは、やっぱりすごいことのよーな気がする…。

T　PCエンジンにもクソゲーが増えたってことだよね。ホントは、こんなことで感心しちゃいけないんだけど。でも、それが正直な感想かなぁ。

K　この中で、私が1番ハマったのは「SON SON II」だったね。カプコ

↑アブないアクションが魅力の「ワンダーモモ」。緞帳に描かれたモモが、とってもかーいーんだ、うん

ンのゲームにしては、前半の難易度が低かったし、わりと入り込みやすいゲームだった。後半は、やっぱりムズかったけど

T　そーねぇ、コンティニューの方法が、いまいち気に入らないけど、合格点はあげられるな。それにしても「ワンダーモモ」なんて、北枕センセの好みでしょ？

K　このさい、はっきり言っとくぞ私は“ロリコン”ではない！

T　へぇ

K　私は、“少女が好き”なんじゃなくて、“少女も好き”なんだい!!

T　いやぁ、どーしてどーして、立派なポリシーですなぁ

K　いえいえ、どーいたしまして。元“六本木の夜の帝王”さんにはかないませんわ

T　…よそう。泥沼にはまりそーな気がする…。

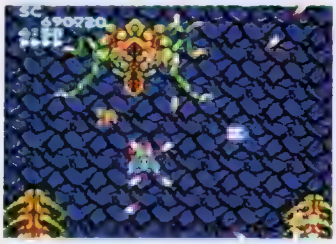
K　で、「ワンダーモモ」だけど、ゲームの完成度って点から見ると、もう一歩って感じなんだよね

T　うん。アーケードでもそーだったんだけど、操作性とか、ちょっと気になったもんな

K　設定はおもしろいし、キャラクターもいーからね、惜しいゲームだ。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ③

ガンヘッド



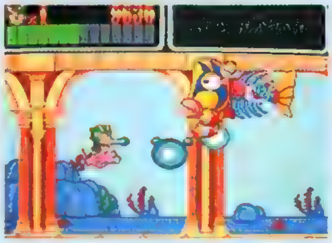
'89年7月7日発売／¥6200
Hu-CARD／ハドソン

気持ちいいパワーアップ！絶妙なバランス!!

ファミコンの往年の名作「ザナック」を作ったコンパイルの手になるシューティング。ド派手で気持ちいいパワーアップ、ルーキーでも努力でクリアできる“犬モード”、マニアもうならせる“神様モード”など、ユーザーフレンドリーな制作姿勢に、とっても好感が持てる。PCエンジンのシューティングゲームの定番だろう。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ④

モンスターレア



'89年8月31日発売／¥5800
CD-ROM／ハドソン

ラウンド数、BGM…さっすがCDロム!!

コイツの最大の見所…いや、聞き所は、CDを使ったBGMだ。何回でも聞きたくなる。また全14ラウンドの長丁場もCDロムの威力だね。キャラクターデザインもかわいっぽくていいよね。だけど、難易度はかなり高い。ソフトな見かけ、ハードな内容と、“羊の皮を被った狼”と呼ばれてた頃のスカイラインGTみたいなゲームだ。

T　意外だったのが「ドラえもん　迷宮大作戦」だよな。あんなに遊べるゲームだとは思わなかった。

K　なぜ「ドラえもん」なのかって疑問は残るけど、ね。

T　キャラクターものはつまらないって偏見…昔は偏見じゃなかったんだよなぁ…もあるし、ちょっとソンしてるかもね。

K　そーね。オリジナリティって点も、ちょっと弱いけど、これだけ消化吸収されてれば、文句のつけようがないね。最近、爽快感のあるゲームが少ないからね。あの16個の穴を一発で掘るのは、気持ちいいもんだ。カンペキに「ボンバーマン」の気持ちよさに通じる。

T　あれは、名作だったからねぇ。ホント、あの人間火炎放射機は気持ちよかった。

K　当時は、ほとんどストレス解消ゲームとして遊んでたんだよね。

T　「ドラえもん　迷宮大作戦」も、そこまで爽快感のあるゲームになってたら、ベスト1に押してもよかった。

K　そーだね。でも、久しぶりに楽しく遊んだアクションゲームだったな。正直な話、“これは仕事なんだ”って義務感だけでプレイしたゲームのなんと多かったことか…。

T　けっこうツラいんだよな、それって。やっぱ、仕事は楽しくやりたい。

K　まったく同感だけど、来年はどーなるかねぇ？

T　楽しく仕事がしたいもんです、と。それはさておき、この3本以外は？

K　そーだなぁ。社長がさっき言った「ビジランテ」も、そこそこなんじゃない。あーゆーシンプルなゲームって、わりと好きだな。

T　シンプルって言えば「ニンジャウォーリアーズ」は？

K　あーゆー異常に難易度が高いゲームはパスしたい。私のゲームを評価する基準は“私が楽しめる＝誰でも楽しめる”ってことだからね。マニアのためのゲームは、それだけで評価の対象外なんだ、私の場合は。

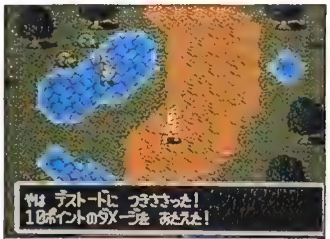
T　そーかぁ。私はけっこう好きなんだけどね、これ。戦車が出てこないのが悲しいけど。確かに難易度の問題は、ムズかしいな。だけど、ゲームの腕に個人差がある以上、しょーかないんだよね。

K　そーなんだけどね。ただ、私たちはサンプルがプレイできるからいいけど、雑誌の記事でしかゲームを選べないユーザーはかわいそーだよね。紹介記事でクソゲーとは書けないし。

T　それで生み出されたテクニックが“ほめず、けなさず、無味乾燥に”だろ。読者の人たちは、そこに注意して、記事を読んでね。

K　もう一つ注意してほしいのは“マニア向け”って言い方ね。これは2つの場合があるんだよ。ホントにマニアなら楽しめるって場合と、難易度がどーしよーもなくて、こう書くしかない場合とがあるんだよ。そこんとこ、よろしく！

↑ドラえもんとゆーキャラを使わなくても、十分遊べる「ドラえもん　迷宮大作戦」。アクションの佳作



↑戦闘システムが新しい「凄ノ王伝説」は、次の世代のRPGの萌芽かもしれない。練り込み不足がおしかった…

■やっとRPGもそろっ■
■てきたって感じだね　■

T　前々から充実が望まれていたRPGはどーかな。

K　えっと、今年でたRPGは「凄ノ王伝説」に「魔界八犬伝SHADA」「アウトライブ」「天外魔境」「Wダンジョン」「ニュートピア」ってとこかな　ほぉほぉ、こーやって見ると、今年のPCエンジンのRPGって、大ハズレがないな

T　とゆーより、この6本なら、買ってソンすることはないんじゃないかな

K　へぇ、めずらしくベタホメだね。

T　確かに、欠点がないワケじゃないけどさ、長所の方が目立つからね、どのゲームも。

K　なるほど。じゃ、それぞれのゲームについてやりましょ　まずは「凄ノ王伝説」から

T　これはもう、あの戦闘システムにつきる。グラフィックのひどさ、冗長なストーリー展開とマイナス要素も大きいけど、トータルするととんとんか、それ以上でしょう。

K　ふむふむ。これに関しては、あまりやり込んでいないので、ノーコメントにしときましょ。ただ、かなりグラ

CALENDER '88.12～'89.12
GAMES of PC ENGINE

5月
25日　パワーゴルフ……ハドソン
30日　ナグザットオープン……ナグザット

6月
1日　ハックランド……ナムコ
19日　わいわい麻雀……ビデオシステム
22日　ファイヤープロレスリング……ヒューマン
23日　ヴァリスII……日本テレネット
23日　サイバークロス……フェイス
28日　神武伝承……ビッグ・クラブ
30日　天外魔境……ハドソン
30日　ニンジャウォーリアーズ……タイトー

7月
7日　ガンヘッド……ハドソン
7日　ファイナルラップツイン……ナムコ
14日　サイドアーム……NECアベニュー
28日　武田信玄……エイコム

8月
4日　めぞん一刻……マイクロキャビン
8日　パワーリーグII……ハドソン
10日　ブレイク イン……ナグザット
25日　F1ドリーム……NECアベニュー
25日　ロックオン……ビッグ・クラブ
31日　モンスターレア……ハドソン

9月
1日　ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF……データイースト
8日　オータイン……ナムコ
14日　スーパーアルバトロス……日本テレネット
15日　スーパー桃太郎電鉄……ハドソン
22日　獣王記(CD-ROM版)……NECアベニュー
29日　獣王記……NECアベニュー
29日　ダブルダンジョン……メサイヤ

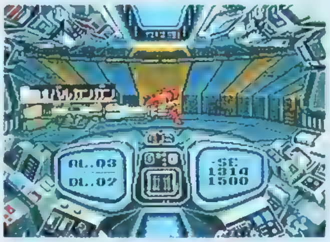
辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑤
SONSON II

'89年1月27日発売／¥5400
Hu-CARD／NECアベニュー

ソフトなグラフィックだけど やっぱりカプコン

「カプコンのアクションゲームは…」とゆーフレーズは、とーぜんコイツにも当てはまる。当てはまるんだけど、コイツの場合は、いきなり高難易度なんじゃなくて、段々とムズくなって行くとゆー、カプコンにしてはめずらしいパターン。それにしても、NECアベニューの移植は、良くも悪くもオリジナルに忠実なのである。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑥
アウトライブ

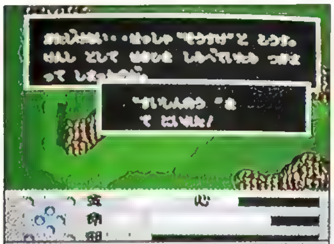


'89年3月17日発売／¥5600
Hu-CARD／サン電子

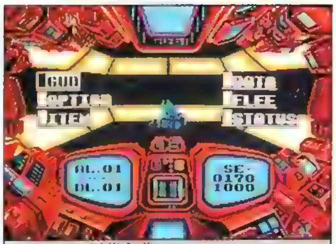
憧れてたんだよねぇ 巨大ロボットのコクピット

ガキの頃、マジンガーZのコクピットに憧れた。その夢が、こんな形でかなうとはねぇ。スムーズスクロールするダンジョンも、よかったしねぇ。それに戦闘シーンだ。持っている武器のグラフィックや、敵のデータなんてカッコよかった。残念だったのは、ダンジョンが単調なのと、ゲーム中にプラウディスに会えないことかな。

フィックでソンをしてるよーですな。
T 「魔界八犬伝SHADA」は、北枕センセ、ずいぶんやってたでしょ。
K はいはいはい。これは遊べました。ただし、オリジナリティとゆー点では、かなりキビシーけどね。システムって、ほとんどそのまんまなんだもん。戦闘でも、あの半キャラずらしがメインの戦法だし。
T それでも、楽しく遊べたのはシナリオの勝利ってとこかな。
K もともと八犬伝のファンでもあったしね。でも、例のゲームのパソコン版をプレイしたことがない人には、よかったんじゃない。もっとも、エンジン版が出ちゃったからねぇ、それもC


↑アクションRPGの佳作「魔界八犬伝SHADA」。オリジナリティは、ちょっと弱いけど、遊べるゲームだ

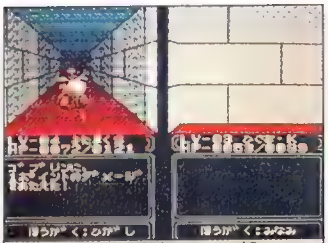
Dで。
T さぁ、「アウトライブ」に行こう。
K 初めてプレイして、あのスクロールに感激した。
T この1本で、サンソフトに対するイメージが変わったもんな。ファンタジーゾーン以来、サンソフトって移植ならってイメージがあったんだよな。
K 今度出る「弁慶外伝」も、いいセンいってるよ。
T ただ、えんえんとダンジョンが続くでしょ。背景の変化も少ないし、モンスターの種類も多いとは言えない。


↑SF、人型巨大ロボット、デュエリング、3Dダンジョン、RPG。うーん、とってもおいしい「アウトライブ」

途中で、ちょっとダレちゃうんだよね。
K そーだね。でも、自分の武器のグラフィックが出るってのはよかったな。コクピットのフンイキも悪くなかったし、総合評価は上でしょ？
T そうだね。
K さぁ「天外魔境」だ。
T ま、普通のRPGだね。ちょっと巨大な容量を持て余したようなところもあるけどさ。
K 一本道のシナリオ、広さを感じさせないマップ、どっかで見たことあるよーなイベント、なんてことがマイナスポイントか。
T アクセスに関しては、ずいぶん速くなったよね。だけど、戦闘ごとに読みにいくのは、やっぱツライかな。
K だけど、音に関してはズバ抜けてる。音楽にしても、声優さんにしてもお金かけてるもんなぁ。
T ま、シナリオが一本道ってことは、次に何をやればいいかがハッキリしてるってことだろ。つまり、RPG入門編なんだ「天外魔境」はさ。
K そーゆー見方をするなら、十分合格点ですか。ダンジョンも、何とかマッピングなしでOKだしね。ドラクエが、シリーズを重ねることに、少しずつ本格派になってきたよーに、続編とゆーか、次のレベルのRPGを期待しましょう。ハドソンさん、よろしく。
T で3Dダンジョンの「Wダンジョン」か。これも北枕センセにお任せね。かなり、ハマッてたでしょ。
K おもしろかったです。これはRPGとゆーより、ダンジョン探索ゲームですな。久しぶりで、マジにマッピングを楽しみました。ただし、RPGとして見ると、問題がないワケじゃないんだよね。
T ほぅ。
K 例えば、シナリオが22本って言っても、変わるのはダンジョンの広さとモンスターだけでしょ。いちおう、ストーリーはあるんだけど、直接ゲームに関わってるワケじゃないし、いわゆる謎解きもない。マップさえ作ればおしまいって感じだからね。もっとRPG風味を強くして、第2弾を創って下さい。期待してます。「ニュートピア」

↑持っててよかったROM²!! 入門用RPG「天外魔境」。音楽、声優と、とっても豪華に創っているのだ。

は社長一押しでしょ？
T うん。確かにそっくりだけどね。おもしろいから許す。
K 前にもそんなこと、言ってたっけ。
T 「天外魔境」がドラクエタイプの入門編なら、こっちはアクションRPGの入門編…とゆーには、ちっと難易度が高めか。ま、名作のリメイクは駄


↑やっぱり2人同時プレイが楽しい、RPG風味の3Dダンジョンシミュレーター「Wダンジョン」

作になることも多いけど、コイツは例外ってことで。
K 「ニュートピア」に関しては、同感です。歴史は夜作…じゃなかった、繰り返すってやつですな。

■その他のジャンルは、■ ■どーだったかね？■

T 残りのジャンルは、ひとまとめで行っちゃお。何がおもしろかった？
K そやねぇ…。「ネクタリス」「ファイナルラップ・ツイン」「スーパー桃太郎電鉄」「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」ってとこかなぁ。
T ふむふむ。確かに「ネクタリス」はよかったなぁ。一目見たときは、なにこれ？ って感じだったけど、やり込むほどに味が出るってゆーか…。
K …まるで、巨人のよーなスルメゲームなんて、言わんだろーな!?
T へっへっへ、V2は決まりだね。
K スワローズだってなぁ、スワローズだってなぁ！ 野村監督…なんだもんなぁ…。
T 包囲効果、支援効果なんて、けっこう本格的なんだけど、初心者でもスッと入っていける。これはいいよね。
K そーだね。だけど、私はパソコン

辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑦

天外魔境

'89年6月30日発売／¥7200
CD-ROR／ハドソン

ROM²ユーザーははずせない！大きな大きな大きなRPG!!

おそらくROM²ユーザーのほとんどは入手してるんじゃないかな。坂本龍一が音楽を担当（3曲だけど）し、出演声優も超豪華、お金も時間もたっぷりかけた（と思う）RPGだ。分かりやすいシステムとシナリオは、どちらかと言えばルーキー向きだろうけど、ベテランにはベテランなりの遊び方がある。ROM²ユーザーは必携だろう。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑧

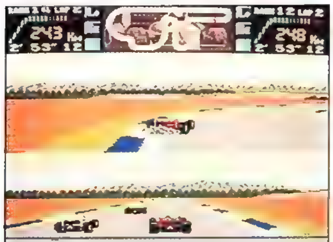
ニュートピア

'89年11月17日発売／¥5800
Hu-CARD／ハドソン

蘇るアクションRPGの傑作！未経験者はぜひプレイしよう!!

ファミコンのディスクで出され、アクションRPGの傑作と呼ばれた「ゼルダの伝説」タイプのゲーム。とは言え、「ニュートピア」が高い評価を受けてることは、ご存じでしょ。コイツが単なる二番煎じの〝モノマネゲーム〟なんかじゃないってことだ。「ゼル伝」をプレイしたことのないPCエンジンユーザーは、ぜひプレイしてみてくれ。

ゲームの「LOARD OF WARS」とダブって見えるんだよなぁ。
T　いい意味で、ファミコナイズ…じゃないな。エンジナイズ…じゃ、語感が悪いし…。とにかく、うまくエンジン用にアレンジしてあるよ。
K　はい、ハマッたことは認めます。ハマったと言えば、社長は「ファイナルラップ・ツイン」に、かなり入れ込んでたでしょ。
T　本チャンのレースもよかったけど、やっぱクエストモードって燃えるんだよな。ナムコのウマさだね。F1モノって言えば、「F1ドリーム」も。けっこう好きだよ、私は。
K　ナムコのクエスト・モードの評判がよかったからか、そーゆーモードをつけたゲームも増えてきたね。
T　ちょっと、成功してるとは言いにくいけど…。
K　うん。練り込み不足が多いね。ま、この話を始めると、悪口雑言のオンパレードになっちゃうから、止めとこう。
T　で、「スーパー桃太郎電鉄」かい？
K　人が集まれば、文句なくコレ!! ボードゲームの定番となるであろう。
T　ふむふむ。
K　ただし、やっぱ1人でやるゲームじゃない。仕事とは言え、夜中に1人



↑本チャンのレースも、オマケのクエストモードも楽しい、お徳用ゲーム「ファイナルラップ・ツイン」。

↑ナミじゃない麻雀ゲーム「ぎゅわんぶらー自己中心派」。実際に、こんな麻雀を打ったら、すぐ丸裸だろーなぁ

でプレイする「桃鉄」って、すっごくムナしかった…。
T　だろーなぁ。ま、セリフがキャンセルできないとか、ハズしぎみのギャグとか、欠点がないワケじゃないけどね。確かにパーティ・ゲームにうってつけだね。桃太郎シリーズはハドソンのカンバンになりつつあるし、伝説、活劇にも期待しましょ。
K　「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」は88でハマったけげーむだったなぁ。
T　エンジン版は、パソコンの1、2を合わせたヤツだよね。
K　登場キャラは、それ以上でしょ。さすがCD、よくしゃべる。
T　ま、原作ファンはたまらんでしょうな。
K　ただ、フツーの麻雀ファンだと、十分楽しめないかもしれないけどね。
T　いーんじゃない。これはフツーじゃない麻雀を楽しむのが目的だろ。
K　そりゃ、そーだけど。
T　と、こんなもんかい？
K　アドベンチャーがないな。
T　「コブラ」かい？
K　うーん、一応、シネウェアもどきってことで…。ちょっと映画っぽく作ってたし…。
T　…。ま、いーか。

■最後にちょっとコマーシャル！■

K　とゆーワケで、「TYRELL辻の初級COM用語入門講座」でも、ふれられているよーに、ウチの事務所でFM-TOWNSのゲーム「SUPER ODYSSEY」を作ったんだよね。
T　苦労したなぁ…。
K　でも、苦労しがいあったじゃない。スタッフがゆーのもなんだけど、おもしろいもん。
T　まぁね。必勝本にFM-TOWNSのユーザーがいるのか不安だけど、もしいるなら、ぜひ遊んでみてね。電脳プラネタリウムと2本立ての豪華版、絶対ソンはさせません！
K　ただ、注意が1つ。ごめんなさい、2メガじゃないと動かないんですぅ…。

↑映画を見るようにストーリーが展開する「コブラ」。やっぱり、山田康雄より、野沢那智の方がいいなぁ、私は…

T　ギリギリまで努力したんだけどね。
K　てなワケで、TYRELL辻と北枕獲の対談…おしゃべりは、次号に続きます。次号のお題は〝このゲームで遊べ〟。年末から新年にかけて発売されるゲームのお話です。
T　それにしてもさ、事務所でウーロン茶飲みながらの対談ってのはナサケないよ。鍋でも囲みながら…とはいわんけど、せめてサテンでも行こーぜ!!

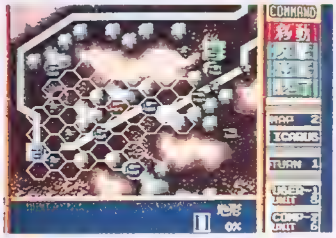
CALENDER '88.12～'89.12
GAMES of PC ENGINE

10月
13日　デジタルチャンプ…………ナグザット
20日　竜の子ファイター……トンキンハウス
27日　鏡の国のレジェンド…ビクター音楽産業
31日　ドラえもん 迷宮大作戦……ハドソン

11月
10日　都留照人の実戦株式倍バイゲーム……インテック
17日　ニュートピア……………………ハドソン
22日　大地くんクライシス………… サリオ
24日　ぎゅわんぶらぁ自己中心派…………ハドソン
24日　ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ‥ビクター音楽産業
24日　麻雀学園東間宗四郎登場……フェイス
29日　パリパリ伝説…………………タイトー

12月
1日　Mr. HELIの大冒険………… アイレム
1日　U.S.A プロバケットゲーム…… エイコム
8日　忍………………………… アスミック
8日　ブルファイトリングの覇者…… クリーム
15日　PC原人………………………ハドソン
15日　これがプロ野球！'89…… インテック
15日　サイドアームスペシャル……NECアベニュー
21日　イースⅠ・Ⅱ……………………ハドソン
22日　コズミックファンタジー……日本テレネット
22日　ナイトライダースペシャル…パック・イン・ビデオ
22日　ヘビーユニット………………タイトー
22日　弁慶外伝……………………サン電子
22日　レッドアラート………日本テレネット
22日　ROM ROMスタジアム … メサイヤ(NCS)
23日　F1トリプルバトル……… ヒューマン
27日　ヴォルフィード………………タイトー

辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑨
ネクタリス



'89年2月9日発売／¥5800
Hu-CARD／ハドソン

入門用にもってこい 月面を舞台にした局地戦SLG

とっても親切なマニュアルモードがついてるのがいいよね。ルーキーが引っかかるであろうと思われるSLG独特の〝効果〟も、とっても分かりやすく説明してくれる。ルーキーも安心して遊ぶことができるオモテ、ベテランでも十分に楽しめるウラ。こーゆーユーザーの側に立った作りは、もっともっと評価されてもいいと思うんだけど。

辻&北枕の独断GAME SELECTION ⑩
スーパー桃太郎電鉄

'89年9月15日／¥5800
Hu-CARD／ハドソン

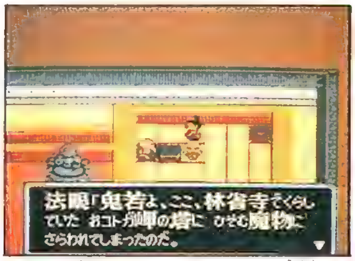
ボードゲームの定番 人が集まったときはコレ!!

1人でやる双六ほどムナしいものはない。コイツもいっしょ。最低でも3人。〝騒がしい外野〟もいれば、盛り上がり方も違うよ。ただ、盛り上がり過ぎると、ケンカになっちゃうかもね。気をつけましょう。てなワケで、コイツも定番ゲームだろう。これなら、〝家族の団欒〟とゆーほとんど絶滅した習慣を、復活できるかもしれないし…。

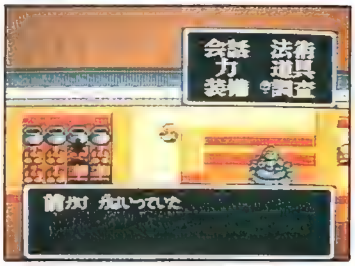
弁慶外伝

◇本格和風RPGはおいしいぞ

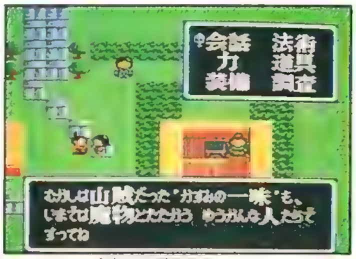
T　えっ!?　こっちも対談なの？
K　たまにはいーやん。どう、これ？
T　ベーシックなRPGって感じだね。「アウトライブ」でサンソフトを見直したって言ったけど、これでさらに印象が良くなった
K　うん。基本的には“ドラクエタイプ”なんだけど、鎌倉時代を舞台にすることで、かなり独特な味を出すのに成功してると思う
T　本宮ひろ志も、わりと合ってるしね。ただ、モンスターの方は、どこが本宮ひろ志なの？　って感じがないわけじゃないけど
K　まぁまぁ。だけど、日本全国を歩いて回るってのは楽しいよね。マップのどの当たりに、どの町があるか、見当がつくのもいい
T　余計な手間は、少ない方がいいからね。それに、あるアイテムがあれば空を飛べるんだけど、これも気持ちいいんだよな
K　ま、抑えるべきところはキチッと抑えてるって言えるよね。けっこうおいしいよ、このゲーム



↑これが最初のクエストだ。そして鬼若は、長い長い冒険に旅立つ

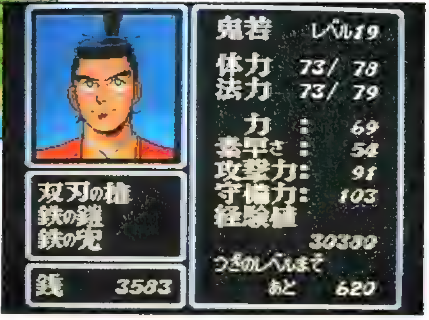


↑宝箱を開けるのは“調査”コマンド。目の前ではなく、足の下を調べるんだ



↑RPGの基本は情報収集だったよね

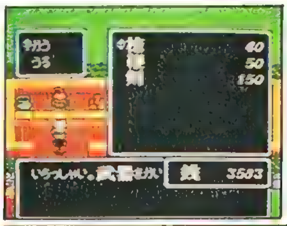
↑あるアイテムを入手すると、空を飛ぶことができるんだ。けっこう、気持ちいい一ぞ、これ



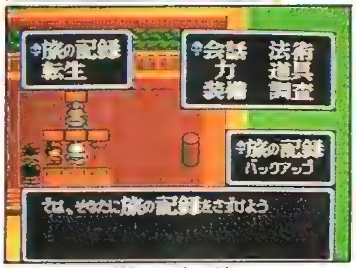
→ステータス表示画面だ。法力ってのはMPのこと。攻撃力、守備力は装備しているものでも変わる

◇ゲームシステムもベーシック

T　つまり、システムもベーシックなんだよね
K　うん。最初は１人だけど、冒険の途中で仲間が増えていくってパターン。最初の目標は、３人の仲間を捜し出すことなんだ
T　町にある店も基本だよね。武器屋、防具屋、道具屋と
K　そだね。ただ鬼若に協力してくれる“金屋”ってのがあるんだ
T　それ、どーゆーの？
K　ひ・み・つ♥
T　げろげろ
K　ファンタジーRPGでゆーところの魔法は、法術って形で存在してる。ドラクエと一緒で、レベルアップすると自動的に覚えてくしね



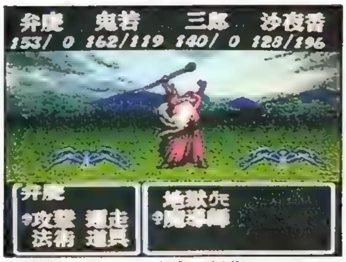
↑町でお買物とゆーパターンは、やはり変わらないね



↑セーブは、神社やお寺で行なうんだよ。転生ってのは、死者の復活だ

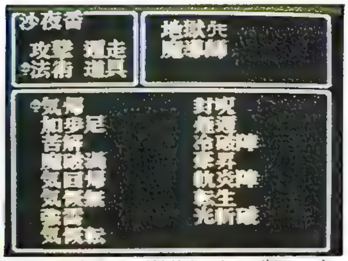
◇戦闘システムもおなじみね

T　RPGの楽しさは、戦闘もかなりの部分を占めるけど
K　うん。コイツもコマンド選択式の一般的な戦闘だ。このスタイルが、一番安心して遊べる
T　法術の名前も、けっこうフンイキあるよな
K　秀逸。こんなことで思い入れが変わってくるからね。ただ漢字ってのは、ちょっと不利かな。やっぱ、“気帰”よりは“ホイミ”の方が覚えやすいし
T　確かに。でも、遊んでみたいソフトではあるよね



↑戦闘コマンドは４種類。守備コマンドがないのが、ちとツライのだけれども……

→てなワケで、敵を倒せば、経験値と銭になるワケだ



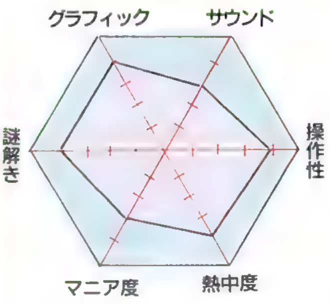
↑これは沙夜香が戦闘中に使える法術。魔法だ。ネーミングに苦労が偲ばれるね……

PLAYER'S DATA

メーカー……………………サン電子
発売日……………………12月22日
価格…………………¥6200(税抜き)
メディア…………………Hu-CARD
容量……………………………3M
ジャンル……………………RPG

文　タイレル辻&北枕獲

日本の鎌倉時代を舞台にしたドラクエタイプのRPG。パーティは鬼若、三郎、沙夜香、弁慶の４人で、ゲームの最初の目的は、パーティを完成させることである。キャラクターデザイン、モンスターデザインにマンガ家の本宮ひろ志氏が参加している。と一ぜん、ROM²のバックアップメモリに対応しているが、パスワードによるコンティニューも可能である。



どちらかといえば、ルーキー向きではないな。特に謎解きは、ちょっと手強いものがあるよーだ。ま、一番すすめられるのは、数本のRPGをこなした中級者以上かな。ストーリーも悪くないし、かなり遊べるRPGなんだけど…。フィールド上での移動速度がトロいんだよなぁ。法術を使えば足が速くなるんだけど、ノーマルの状態で、このぐらいの速さならよかったのに。

C 1989 SUNSOFT

NEW SOFT IMPRESSION

ヴォルフィード

⦿よーするに、陣取りゲームなんだ

K　これって、元々はアーケードなんでしょ？

T　うん。ＱＩＸってゆーゲームで、ずいぶん人気があったんだ

K　わかるなぁ。おもしろいもん、これ。各ゲーム誌の編集部でサンプルにハマったヤツが続出したんだよね

T　基本操作は自機を移動して、レッドのラインでフィールドを囲むと、その場所が自分のモノになるんだ。で、自分の陣地が、全フィールドの75%以上になれば面クリと

K　ただ、75%でクリアすんのは、そんなにムズくないんだよね

T　そう。このゲームの最大の楽しみは、99.9%でクリアすることなのだ。これは、ひじょーに気持ちいいぞ

K　そーなんだよね。ボーナスポイントもでかいし、マイキャラはどんどんエクステンドするし、ついつい欲張っちゃうんだよね…

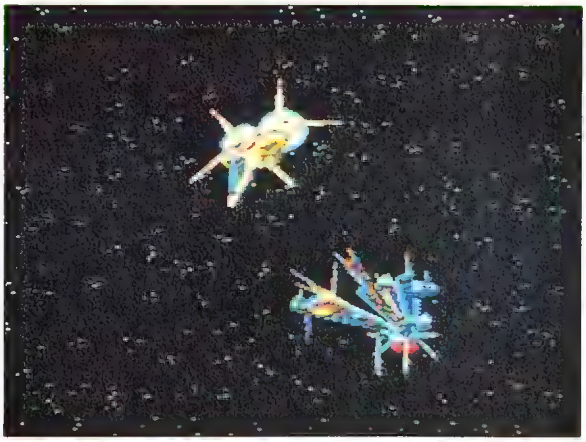
T　それで、ボカンか

K　ぴんぽーん。どこで見切りをつけるか、アツくなるゲームだけにムズかしいところですな

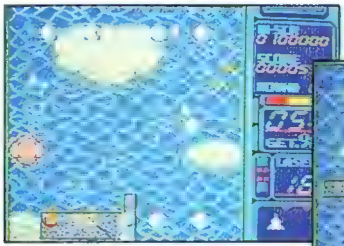
T　陣地のグリーンのライン上にいるときは、バリアがあるから死なないんだけど、陣地を取るためにレッドのラインを引いてるときは、バリアがないんで注意。さらに、レッドのラインに敵がさわっても死んじゃうから、注意が必要だぞ

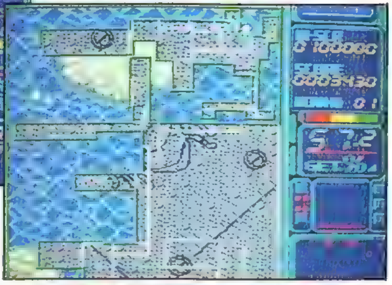
K　アイテムも活用しないとね。特に敵が15秒間静止するタイマーが出たら、一発で99.9%も可能だし

T　あまりモタモタやってると、ブルースパークってのがグリーンのライン上に現れる。とーぜん、こいつにさわっても死だ。最初はともかく、面が進むとけっこうシビアだぞ



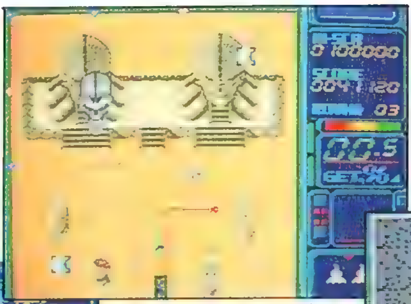
➡オープニングデモである。なかなかかっこいーのである。これだけ見ると、まるでシューティングなのだが、実はアクションパズルなのである。どーだ、まいったか!?





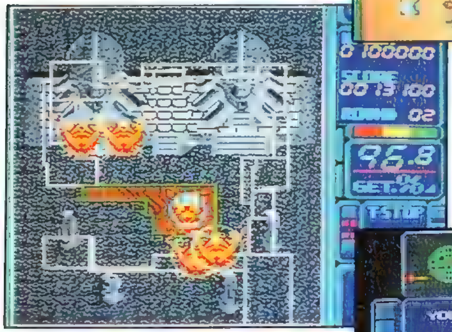
↓フィールドの75%を取れば面クリ。こーゆー風に、ボスをおいつめて……

↑ブロックを囲むと得点。アイテムが出る場合もあるんで、極力囲むように。ちなみにLは、ザコ用レーザーだ



↑赤いラインで区画を区切ると陣地獲得になる。このラインに敵がふれるとミスなんで注意ね

➡ちょこっとラインを引けば、99.9%。もっとも、追い詰めるのが、けっこう大変だけどね…



↑陣地を取ると、そこはモノクロになっていくんだよ。ここに描かれている絵は、実は次のフィールドなんだね

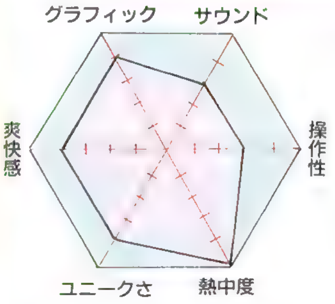
➡99.9%を達成すると、ビッグボーナスがつくんだ。がんばって、狙ってみよう

PLAYER'S DATA

メーカー	タイトー
発売日	12月27日
価格	¥6600(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	アクション
ラウンド	40

文　タイレル辻&北枕獲

アイテムはクラッシュ(ザコ一掃)、タイマー（すべての敵を15秒間静止させる)、スペシャル(ボスをも倒せる強力レーザー。ボスを倒せば、自陣の占有率に関わりなく面クリ。弾数に制限あり)、レーザー(ザコ用レーザー。弾数に制限あり)、スピード(自機のスピードアップ。取ったラウンドのみ有効)、1UP(エクステンド)の6種類。出現させるだけで、取ったことになる。



操作性が3なのは、エンジンのパッドは細かい操作がやりにくいからで、けっしてソフトのせいじゃありません。で、これはハマる。単純なシステム、深いテクニック。アクションゲームの基本だよ。ボスを囲んでいくと、どんどん小さくなるのも、かわいくっていいやね。それに、なんといっても99.9%の爽快感。これはヤミツキになりまっせ。これは、みんなにすすめちゃう。

C TAITO CORP.

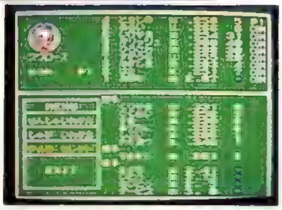
NEW SOFT IMPRESSION

これがプロ野球'89

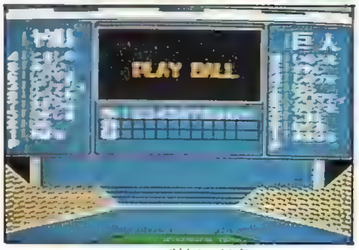
おお、実名だ!! うれしーな

K　これは、PCエンジン版「ベストプレープロ野球」ですね
T　選手が全員、実名ってのはうれしーねぇ
K　選手全員、名前変えるのはタイヘンだからねぇ
T　で、これは、完全なSLGなの?
K　いや、選手をコントロールすることもできるんだ。パッド1つにつき1人ね
T　じゃ、5人まで参加できるワケ
K　そう。つまり、アクションも加味したSLGってことだ
T　基本はSLGだろ。じゃ、サインの種類なんかは、どうなの?
K　一応、一通りは揃ってる。問題ないでしょ
T　監督として5人参加できるの?
K　いや、監督としては1人だけ。選手として参加できるのが5人なんだ。もちろんVSモードなら、2人が監督できるけど
T　なるほどね

←ご覧の通り、マスコットマークも実物と同じ。るんるん



→PADセレクトで、アクション風になるんだ



↑いやぁ、やっぱ、選手が実名ってのはいいなぁ。全員、書き換えるの手間だもんね

T　シビアだねぇ
K　だから、失敗した選手は先発から外すとか、打順を下げるとかやらないといけないんだ
T　肝心の試合に勝つポイントはどんなところなんだい?
K　ベスプレといっしょですね。特にペナントモードでは、長期的展望に立った組立が必要なんだ。投手のローテーションをきっちり決めて、それを守るとかね。誰の何をを特訓するのかもポイントかな
T　じゃ、作戦も、ホンモノの野球のことを考えればいいワケだ
K　そうだね。選手の能力を把握することと、状況判断が大事なポイントでしょ。あとは、セオリーをどのぐらい知ってるか、かな
T　野生のカンはダメ?
K　まぁ、確率の問題ですけどね
T　長嶋さん、もうユニフォーム着ないのかなぁ?
K　こらこら、話が違うでしょ!

↑バッテリーにサインを出す他に、守備位置の変更なんかもOKなんだよ

←走者2塁。確実に進めるか、一気に狙うか?

→ホームランには、けっこうハデなデモがあるぞ

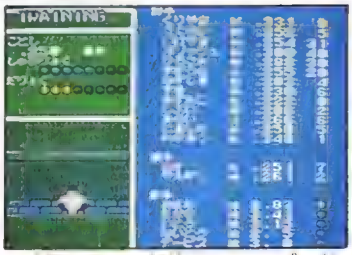
特訓モードで選手が育つ

T　VSモードが人間2人と。あとはどんなモードがあるんだい
K　COM相手にペナントを争うペナントモード。これは、70試合と130試合の2パターンあるんだ。そして、COM相手のオープン戦モード。全部で3つのモードだね
T　その他の特徴は?
K　選手の成長システムがあるってことだろーね。
T　へえ、試合に勝つとポイントが入って…てパターン?
K　違う。試合後、1人だけ特訓ができるんだ。野手なら打力か守備力、投手なら変化球のキレとかね。特訓に成功すればパラメータが上がるんだ。ただし、成功するとは限らないのね。失敗するとパラメータが下がっちゃう

↑ステータスを呼び出して、選手の力を知っておくのも監督の重要な仕事だ

つまり、本格的なんだ

T　じゃ、このゲームを楽しむには、野球のことを知ってた方がいいと
K　そだね。いついかなるときでも、ヒット&ランじゃしょーがないしね
T　プロ野球にも詳しい方が
K　いいだろーね。データは、プロの選手をベースにしてるんだから、とーぜんの話だよね
T　かなり、本格的だなぁ
K　ですね。それこそ、ゲームのヤマでは、一球ごとにサインだしたりね
T　アクションモードはどうなの?
K　うーん。そうだなぁ、賛否両論あると思うけど…。私はいらないと思う。自分で操作したけりゃ、アクションの野球ゲームをやればいいんだから



↑試合が終われば特訓ができる。1人を選んで、何の特訓をするか決定する

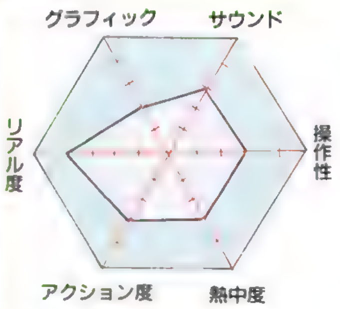
→成功、失敗だとステータスが下がっちゃうんだ

PLAYER'S DATA

メーカー	インテック
発売日	12月15日
価格	¥5800(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	SLG
モード	3

文　タイレル辻&北枕獲

選手の成長システムを取り入れた野球SLG。ただし、選手を直接操作してアクション風に遊ぶことも可能である。ペナントモードでは、バックアップラム、パスワードによるコンティニューが可能。1チームの選手数は野手13人、捕手2人、投手5人の計20人。セ・パ12球団が用意されている。ペナントモードで優勝すれば、日本シリーズが用意されている



とりあえず、プロ野球ファンで、ひいき球団があるなら買い…、かな?サインは攻撃のときに"待て"がないのが、ちょっと不満って程度で、一通りはそろってるね。1チームの人数も十分(投手が、もう2、3人ほしいけど)だし、合格点はクリアかな。ちょっと、プレイにスピード感が少ないのが残念な点。にしても、ベスプレほど燃えてこないのは、なぜなんだろう?

© INTEC

好きだからこそ、こだわる。FC業界の知られざる真相!

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON

1989 08

永久保存版 食事をするように読んでほしい

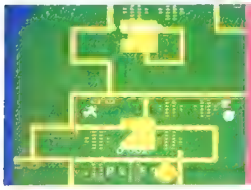
爛熟したファミコン文化に喝をいれるゲームソフトリフィルが今号もやってきたぞ。いよいよメーカー紹介も「ハ行」に突入し、後半戦を迎えた。今まで読み続けてくれた読者の方は、もうだいぶFC業界の「生き字引」となっていることだろう。その知識を更に磨き上げるため、今号も読んでほしい。

ハドソン　株式会社ハドソン

〒062 札幌市豊平区平岸3条5-1-18
問合せ先　札幌011 841 4622
　　　　　東京03 260 4622
設　立　1973年5月18日
資本金　4000万円
代表者　工藤裕司
社員数　150名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

もともとは学生企業からの出発で、当初の業務内容はSL写真の販売などが中心だった。エレクトロニクス界参入は、アマチュア無線機の販売を皮切りに、パソコン機器の販売、ソフトウェアの開発・販売へと移行し、現在に至る。PCエンジン用Huカードの生みの親でもある。



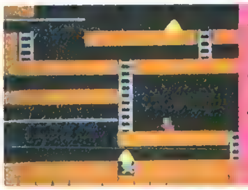
バンゲリングベイ

FC創世期からの古豪

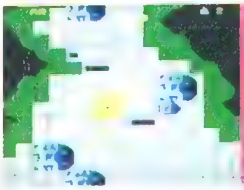
●より楽しく、面白く

最近は、もっぱらPCエンジンでの活躍が目立つハドソンだが、現在のファミコン業界の発展は、ハドソン社の功績なくしては語れないほど、同社の果たした役割には大きなものがある。

ファミコンの発売後、初めてソフト製作のサードパーティとして参入したメーカーでもあり、ファミコン発売後からちょうど1年目の84年7月に、オリジナル作『ナッツ＆ミルク』と、パソコン版からの移植である、『ロードランナー』の2作品をリリースしている。この時期、他のソフトメーカーのほとんどは、MSX用のゲームソフトに注目しており、同社の2作品は、任天堂以外のメーカーから発売された、初のソフトとなった。



ロードランナー



スターフォース

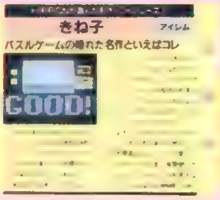
GAME SOFT REFILL
HIPPON

ハイスコアメディアワーク　P98
パック・イン・ビデオ　P98
バップ　P99
ハドソン　P99
バリエ　P104
HAL研究所　P104
バンダイ　P105
新正工業　P107
ビーピーエス　P109
ビクター音楽産業　P109
ビック・クラブ　P110
ビック東海　P110
ビデオシステム　P111
ヒューマン　P111
フェイス　P111
フジテレビ　P112
ヘクト　P112
ポニーキャニオン　P113

A　Ka　Sa　Ta　Na　Ha　Ma　Ya　Ra　Wa

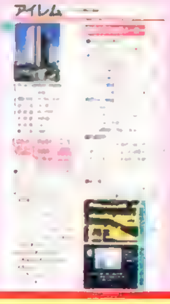
❶REFILE 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



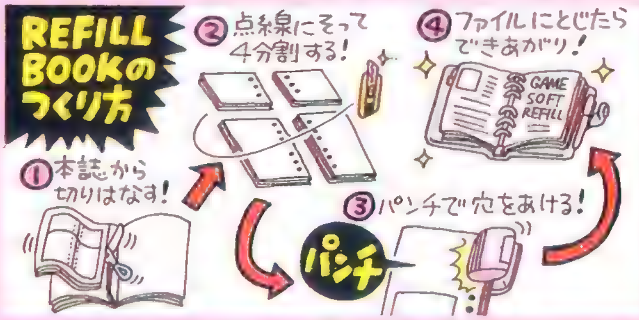
❷REFILE 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



ハイスコアメディアワーク　ハイスコアメディアワーク株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷
2 34 13
ベルファイブビル3F
問合せ先 03 402 7001
設　立 1986年7月
資本金 1000万円
代表者 甲斐健一

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

雑誌「ハイスコア」の発行元その他にも、食料品の製造販売、学習塾の経営、コンサートの企画など多角的経営をしている。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ゾンビハンター	'87. 7. 3	¥4900	RPG要素を取り入れた横スクロール型
C	RPG	ファリア	'89. 7.21	¥6200	女戦士が主人公の正統派アクションRPG

パック・イン・ビデオ　株式会社パック・イン・ビデオ

〒104 東京都中央区銀座6 13
16 銀座ウォールビル6F
問合せ先 03 5565 8732
設　立 1970年8月
資本金 1億円
代表者 坂井敬一
社員数 77名
年　商 76億円('88年度実績)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

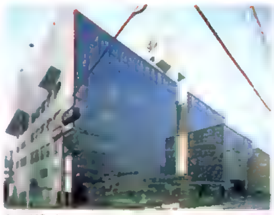
ソフトメーカーの[illegible]

今から約20年前にビクター、TBS、松下電器産業、電通の4社が設立した総合ソフト会社。ゲームソフトのみならず、「男女7人夏物語」などのビデオ制作会社としても有名である「ランボー」や「ナイトライダー」など、映画やTV番組のゲーム化が多いのも特徴的　来春には、ゲームボーイ用ソフトも発売される

ナイトライダー

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ランボー	'87.12. 4	¥5300	同名映画をゲーム化、横スクロール型ACG
C	ACG	プレデター	'88. 3.10	¥5500	全30面の横スクロール型。映画のゲーム版
D	RPG	シルヴィアーナ	'88. 8.10	¥3500	「ゼルダの伝説」タイプのアクションRPG
C	ACG	ナイトライダー	'88. 9.30	¥5500	シューティング要素もあるドライブゲーム
Hu	ACG	F-1 PILOT	'89. 3.23	¥6300	3D型レーシングゲーム。サーキットは8つ
Hu	STG	DeepBlue・海底神話	'89. 3.31	¥5300	深海を舞台にした横スクロール型STG
D	SPG	パットパットゴルフ	'89. 5.19	¥3500	4つのコースをパットだけでクリアする
C	STG	サンダーバード	'89. 9.29	¥5500	米のTV番組をゲーム化。60日内にクリア
D	SPG	かっとび童児	'89.10.20	¥3500	ファミコン初のカード式野球ゲーム
C	SLG	未来戦士ライオス	'89.12. 1	¥6300	惑星ライオスを舞台にした近未来SLG
Hu	ACG	ナイトライダースペシャル	'89.12.22	¥5800	FC版をパワーアップ、サーキットが選べる

バップ　株式会社バップ



〒102 東京都千代田区四番町7
新和ビルバップ開発部
問合せ先 03 234 2431
設　立 1981年1月24日
資本金 5億円
代表者 早川恒夫
社員数 160名
年　商 104億円('88年度実績)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

タスクフォース(開発中)

御存知、日本テレビ系列のレコードビデオソフトメーカー。来年にはSLG「タスクフォース」でゲームボーイ初参入　2機種での活躍がのぞめそう。

アメリカでも個性的な活動を展開　また通信機能をそなえた周辺機器の開発も最近発表し、今後の話題となるだろう

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	RPG	元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険	'86.11.21	¥4900	5人でパーティを組む、アクションRPG
D	ACG	エアフット 野菜の国の足戦士	'87.11.20	¥3300	トマト戦士が巨大な足を使って虫を駆除
C	SPG	スーパーリアルベースボール	'88. 7.30	¥5500	実際の選手名を使い、リアルさを追求
C	SPG	スーパーダイナミックスバトミントン	'88. 8.26	¥4900	左右スクロール。男女12種類のチーム
C	RPG	TAO～道～	'89.12. 1	¥5500	AVG形式のストーリー進行　戦闘もアリ

実売価格リスト　1989年11月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ドラゴンボール3	6800円	4760～6120円	5440円
2	テトリス	4900円	3680～3900円	3790円
3	ツインビー3	5500円	3850～4950円	4400円
4	北斗の拳3	6200円	4560～5270円	4915円
5	SDガンダム2	6800円	4560～5700円	5130円
6	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
7	ウルティマ～聖者への道	5900円	4130～5220円	4675円
8	甲子園	5900円	3850～4560円	4205円
9	超人ウルトラベースボール	6500円	4550～5850円	5200円
10	究極ハリキリスタジアム	6800円	4540～5100円	4820円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10　1989年11月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1200円	－77%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	－69%
3	チャイルズクエスト	5500円	1920円	－65%
4	クインティ	4900円	1950円	－59%
5	スプラッターハウス	4900円	1970円	－60%
6	必殺！道場破り	6500円	1980円	－69%
7	全米プロバスケット	5800円	1980円	－66%
8	アメリカンドリーム	5900円	1980円	－66%
9	ファミスタ'89	4900円	1980円	－60%
10	サンダーバード	5500円	2100円	－62%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

バリエ

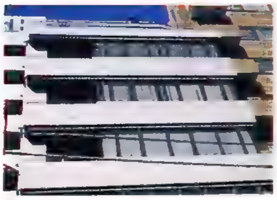
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

〒181 東京都三鷹市下連雀
2 29 14
設　立　1987年11月18日
資本金　850万円
代表者　清水勝政

'88年の12月に、『中嶋悟 F-1ヒーロー』でファミコンに参入してから現在までに、すでに3本のソフトを発売。後発メーカーとしては、かなり意欲的な開発ペースといえる

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	中嶋悟 F-1ヒーロー	'88.12. 9	¥5900	F-1の世界をより忠実にシミュレート
C	ACG	トップライダー	'88.12.17	¥9800	ビニールバイク付きのレースゲーム
C	SLG	ヴィナス戦記	'89.10.14	¥5800	人気アニメを題材とした新感覚のSLG

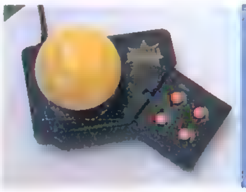
HAL研究所



〒101 東京都千代田区神田
須田町2 6 5
設　立　1980年2月21日
資本金　9,800万円
代表者　池田穀
社員数　48名

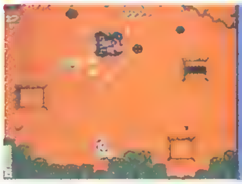
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

万人ウケのするソフトというよりは、ワリと玄人好みの作品を作り続けてきたメーカー。それは、ベスト3の作品が『ガルフォース』、『エッガーランドシリーズ』、『御存知　弥次喜多珍道中』ということからも、うかがい知ることができるだろう。なお、ファミコン用のJOY BALLを開発したメーカーとしても、御存知の方が多いハズ。



ジョイボール

高橋名人のBugってハニー



ヘクター'87

い作品作りを期待したいものだ。

●子供の心を大事にした作風

ファミコン、PCエンジンと、どちらの作品にも共通して言えることだが、ハドソンの作品全体において通っている芯は、「楽しく、爽快感を大切に」といったことだろう。

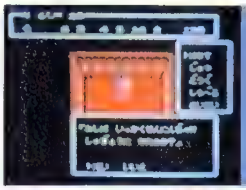
ファミコン版の『ボンバーマン』や、PCエンジンの『ガンヘッド』に代表される、画面いっぱいに広がるほど強力なパワーアップ、PCエンジンのグラフィック能力をフルに活用し、イベントクリア後に出る楽しいデモシーンなどによって、ゲームの広がりを演出すると同時に、作品独自の「さわやかさ」を感じさせることも忘れてはいない。

●全国キャラバン

作品自体のカラーだけでなく、ハドソンのイメージを印象づける行事として有名なものに『全国キャラバン』がある。毎年恒例になったこのイベントは、全国各地で、同社の作品による腕競べを行うゲーム大会なのだ。

ファミコンブーム全盛期のころに始まったこのイベントも、すでに5周年を迎えるお祭り行事として定着した。同社製品のユーザーサービスの一貫として始められたものだが、どこのソフトメーカーよりも早く、定期的なイベントとして行ってきた。

また、このイベントと同時に、「名人」ブームもハドソンが仕掛けたものといえよう。現在では同社の広報、宣伝を担当している高橋氏をキャラクターに、誰にもまねのできないテクニックとして"秒間16連射"を披露し、子供たちに絶大な人気を誇った。話題性を提供するのがうまいメーカーでもあるのだ。



桃太郎伝説

スーパー桃太郎電鉄

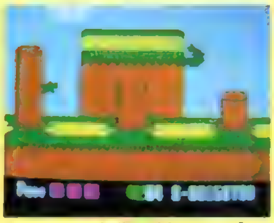
HIPPONヒットチャートベスト10

1988年11月下旬 タイトル	1987年11月下旬 タイトル
1 コナミックスポーツインソウル	1 桃太郎伝説
2 ドラゴンボール大魔王復活	2 F1レース
3 ドナルドダック	3 サイドポケット
4 ナイトライダー	4 聖闘士星矢
5 霊幻道士	5 谷川浩司の将棋指南II
6 燃えろ!!プロ野球'88	6 ルパンIII世
7 マニアックマンション	7 ゴルフUSコース
8 孔雀王	8 ファミリーコンポーザー
9 えりかとさとるの夢冒険	9 燃えろ!!プロ野球
10 亀の恩返し	10 井出洋介名人の実戦麻雀

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

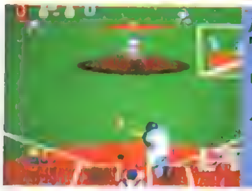
ワギャンランド　ナムコ

創造の精神をかきたてる"しりとり"対決



ボスとの対決が楽しい。子どもの頃、誰もが一度はやったことがある「しりとり」で戦うのだ。しかし、さすがに『ワギャンランド』である。そうやすやすと勝たしてはくれない。

画面上に並んでいる数枚の絵。その絵をどのように読むかで、勝負が決まっちゃうこともある。「うきぶくろ」が「ドーナツ」だったり、「ギター」が「ウクレレ」だったりする。ここで「絵がヘタクソ」と怒ってはいけない。1枚の絵が、人それぞれの言葉になる。"創造"ってこういうことだと思う。考え方や行動が画一化され、ハミ出ることを怖れている人たち。せめてゲーム世界で、創造の芽を育てようぜ。(TO)

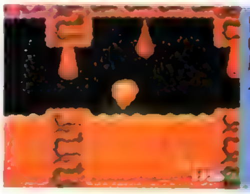

パワーリーグ

天外魔境

●PCエンジンの開発

ファミコンソフトに関しては初期参入メーカーの特権として、年間の本数制限などがかなり優遇されていた同社だが、ファミコンでの画像表現などに限界を感じ、'87年に日本電気(NEC)との共同開発により、画像処理機能にすぐれた家庭用テレビゲーム機、PCエンジンを製作、発表する。これは、同社の持つハード、ソフト両面での技術協力があってはじめて可能になったことだ。実際、'89年11月末までに発売されたPCエンジン用ソフト86タイトルのうち、ハドソンの作品はその⅓以上を占める32本と、まさにPCエンジン普及の原動力となっている。

11月30日には、PCエンジンの上位機種、SG対応第一弾のソフト「バトルエース」を発売するなど、すっかりPCエンジンソフトメーカーとしての活躍ばかりが目に付くようになった同社だが、この12月には久々のファミコン用新作ソフト「星霊狩り」を発売するなど、ファミコン作品のフォローも忘れていない。今後も、作品の主力はPC用ソフトが、今まで以上に楽しく、面白い作品を期待。


PC原人

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ナッツ&ミルク	'84. 7.28	¥4500	フルーツを食べながら進むパズル風ACG
C	PZG	ロードランナー	'84. 7.31	¥4500	パソコンからの移植 全50面の面クリア型
C	ACG	バンゲリングベイ	'85. 2.22	¥4900	全方向スクロールのSTGタイプ 自機はヘリ
C	PZG	チャンピオンシップロードランナー	'85. 4.17	¥4900	前作を難しくした上級者向けバージョン
C	STG	スターフォース	'85. 6.25	¥4900	アーケード版からの移植 たてスクロール型
C	ACG	ブーヤン	'85. 9.20	¥4900	アーケード版からの移植 基本は[illegible]
C	ACG	チャレンジャー	'85.10.15	¥4900	ステージごとにスクロールが変化 全4面
C	ACG	バイナリィランド	'85.12.19	¥4900	2匹のペンギンを操作して迷路を脱出する
C	ACG	ボンバーマン	'85.12.19	¥4900	壁や敵を爆破しながら進むパズルタイプ
C	ACG	忍者ハットリくん	'86. 3. 5	¥4900	隠れキャラが豊富な横スクロール型ACG
C	STG	スターソルジャー	'86. 6.13	¥4900	全16面のパワーアップ型、ボスが話題に
C	ACG	高橋名人の冒険島	'86. 9.12	¥4900	ハドソンの社員、高橋名人が主人公のACG
C	ACG	迷宮組曲	'86.11.13	¥4900	迷路城の中にいる姫を救うパズル型ACG
C	ACG	ドラえもん	'86.12.12	¥5500	藤子不二雄原作。3つのゲームが楽しめる
C	ACG	ミッキーマウス	'87. 3. 6	¥4900	ミッキーミニーを操作する面クリア型
C	ACG	高橋名人のBugってハニー	'87. 6. 5	¥5500	高橋名人と"ハニーちゃん"が主人公のACG
C	STG	ヘクター'87	'87. 7.16	¥5000	「スターソルジャー」型、時間制プレイも有
C	ACG	ボンバーキング	'87. 8. 7	¥5500	「ボンバーマン」の続編、武器がパワーアップ
C	RPG	桃太郎伝説	'87.10.26	¥5800	日本昔話をモチーフにしたコミカルRPG
Hu	ACG	ビックリマンワールド	'87.10.30	¥4500	おなじみのキャラ総出演のRPG風ACG
Hu	PZG	上海	'87.10.30	¥4500	麻雀パイの山を取り除いていく思考型PZG
C	RPG	ファザナドゥ	'87.11.16	¥5900	魔界丘の魔王を退治するアクションRPG
Hu	ACG	THE功夫	'87.11.21	¥4500	横スクロール型カンフーアクション。全4面
Hu	ACG	カトちゃんケンちゃん	'87.11.30	¥4900	カト・ケンが敵味方に別れる「スーマリ」型
Hu	ACG	ビクトリーラン	'87.12.28	¥4500	パリ〜ダカール間を走るカーレースゲーム
Hu	RPG	邪聖剣ネクロマンサー	'88. 1.22	¥4500	スプラッター映画ノリのホラー風RPG
Hu	STG	R-TYPE I	'88. 3.25	¥4900	アーケード版から移植された横スクロール
Hu	BDG	遊々人生	'88. 4.22	¥4500	多人数でも遊べるPC版"人生ゲーム"
C	AVG	サラダの国のトマト姫	'88. 5.27	¥5900	パソコンからの移植。野菜キャラの総出演
Hu	STG	R-TYPE II	'88. 6. 3	¥4900	「I」の後編。アーケード版の5〜8面を移植
Hu	SPG	パワーリーグ	'88. 6.24	¥4900	バッターが打つと真上からの視点に変わる
Hu	BDG	戦国麻雀	'88. 7. 8	¥4900	12人の雀士たちとプレイする4人打ち麻雀
C	ACG	亀の恩返し	'88. 8.26	¥5500	ACG+STGで構成されている全6ステージ
Hu	ACG	魔神英雄伝ワタル	'88. 8.30	¥4900	同名アニメをゲーム化した横スクロール型
Hu	AVG	定吉七番〜秀吉の黄金	'88.11.18	¥4900	大阪を舞台にした東郷隆原作のギャグAVG
C	BDG	桃太郎電鉄	'88.12. 2	¥5800	日本全国をまわり財産を増やしていくBDG
CD	ACG	ファイティングストリート	'88.12. 4	¥5980	多彩な技がかけられる空手ACG。全4面
CD	ETC	No-Ri-Ko 小川範子	'88.12. 4	¥4980	アイドル小川範子ちゃんと画面でデート
Hu	SPG	あっぱれゲートボール	'88.12.22	¥4900	基本ルールから教えてくれる親切設計
CD	ETC	ビックリマン大事界	'88.12.23	¥4980	「ビックリマン」キャラのデータベース
Hu	SLG	ネクタリス	'89. 2. 9	¥5800	月を舞台にしたウォーシミュレーション
Hu	RPG	ダンジョンエクスプローラー	'89. 3. 4	¥5800	5人同時プレイも可能なアクション型RPG
CD	AVG	コブラ	'89. 3.30	¥5980	人気コミックをモチーフにしたSF・AVG
Hu	RPG	凄ノ王伝説	'89. 4.27	¥6500	原作は永井豪。戦闘はシミュレーション風
Hu	SPG	パワーゴルフ	'89. 5.25	¥5800	多彩なモードでプレイできるゴルフゲーム
CD	RPG	天外魔境	'89. 6.30	¥7200	スケールの大きなコマンド入力型RPG
Hu	STG	ガンヘッド	'89. 7. 7	¥5800	高速スクロールと強力パワーアップが最高
Hu	SPG	パワーリーグII	'89. 8. 8	¥5800	選手データやアングルなどマイナーチェンジ
CD	ACG	モンスターレア	'89. 8.31	¥5800	シューティング要素も入ったコミカルACG
Hu	BDG	スーパー桃太郎電鉄	'89. 9.15	¥5800	楽しいイベントてんこ盛りのPC版"桃鉄"
Hu	ACG	ドラえもん迷宮大作戦	'89.10.31	¥4900	迷路状のステージで敵を穴うめ。全60面
Hu	RPG	ニュートピア	'89.11.17	¥5800	「ゼルダの伝説」タイプのアクションRPG
CD	TBG	ぎゅわんぶらあ自己中心派	'89.11.24	¥5800	36人の雀士が登場するコミカル麻雀ゲーム
SG	STG	バトルエース	'89.11.30	¥6500	スーパーグラフィックス・ソフト第1弾
C	AVG	星霊狩り	'89.12. 8	¥5800	中島渉原作によるドラマティックなAVG
Hu	ACG	PC原人	'89.12.15	¥5800	表情豊かなコミカルACG。攻撃法は頭突き

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

クインティ

ナムコ

アイデア優先が成功した傑作アクション

はっきり言って、このゲームを持ってない人は真のアクションゲーマーではない! という事を断言しよう。それほど、この「クインティ」は面白いのだ。しかし、並のゲーム歴ではない田尻氏だからこそ生みだせたゲームだと思う。プレイしてると古き良き時代のナムコゲームを思い出しちゃうのだ。まったく、けなす部分が見つからないゲームってのも久し振りだなあ。個人的には、杉森氏がデザインしたキャラがとてもヨイと思う。

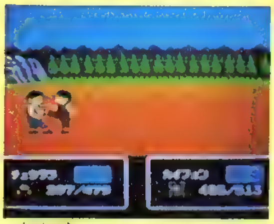
そこで私は考えた。パターン化してるアーケード業界復活のため、このゲームをアーケードに移植するべき! ゲームはアイデアが命だあっ! (HK)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ケルナグール

ナムコ

蹴って殴って気分壮快! あ〜スッキリ!!



格闘技ゲームNo.1! そこまで言いきっても、何の問題もないゲームだね。スムーズで気もちの良いキャラクターの動き、豊富な技の種類、そのワリにはシンプルな操作法。慣れてくれば、まるで自分の体のように動いてくれる。RPG仕立てのクエストモードも、フツーのRPGとは一風変わっていて、かなり楽しめるしね。クエストモードで育てたキャラクターで、友だちと対戦できるという設定も、なかなかグッド! お互い技を極めていれば、野球ゲームなんかよりも、ズ〜っと白熱した対戦が楽しめるからね。シャレのきいた、蹴る殴るというネーミングも最高だぜ!! (KS)

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	SPG	キン肉マンマッスルタッグマッチ	'85.11. 8	¥4900	漫画の特技を取り入れたプロレスゲーム
C	STG	超時空要塞マクロス	'85.12.10	¥4500	宇宙面と、基地面を進む、横スクロール
C	ACG	オバケのQ太郎	'85.12.16	¥4900	敵を攻撃できない。食べ物でパワーアップ
C	ACG	ゲゲゲの鬼太郎	'86. 4.17	¥4900	4種の魔境でアイテムを集め、妖魔城へ
C	ACG	Zガンダム ホットスクランブル	'86. 8.28	¥5300	全方向スクロール。3D STG場面もあり
FT	ETC	ファミトレアスレチックワールド	'86.11.12	¥8500	ファミリートレーナー使用アスレチック
C	ACG	ドラゴンボール	'86.11.27	¥5300	7個のドラゴンボールを探す冒険活劇
FT	ETC	ファミトレランニングスタジアム	'86.12.23	¥4900	ファミトレを使用して、陸上競技をする
D	ACG	ウルトラマン	'87. 1.29	¥3300	ハヤタ隊員やウルトラマンで、怪獣退治
FT	ETC	ファミトレエアロビクススタジオ	'87. 2.26	¥5800	ファミトレ上でエアロビクスを体験する
C	ACG	ポケットザウルス	'87. 2.27	¥5500	ポケットザウルスが主人公。横スクロール
D	ACG	ダーティペア	'87. 3.28	¥3300	横スクロールSTG。建物の中はAVG
D	ACG	キン肉マンキン肉星王位争奪戦	'87. 5. 1	¥3300	横スクロール。途中、リング上のシーンも
FT	ETC	ファミトレジョギングレース	'87. 5.28	¥4900	ファミトレを使用し、皇居一周マラソン
D	SPG	プロゴルファー猿	'87. 6.25	¥3300	見下し画面のみのゴルフ。遊びの要素強
C	ETC	カラオケスタジオ	'87. 7.30	¥7500	機器をファミコンに接続してカラオケ
FT	ETC	ファミトレ迷路大作戦	'87. 7.30	¥4900	ファミトレを使用し、3D迷路を脱出
C	ACG	聖闘士星矢	'87. 8.10	¥5500	シミュレーションバトルが話題の人気作
FT	ETC	ファミトレマンハッタンポリス	'87. 8.31	¥4900	ファミトレを使用。3D迷路上の敵を追跡
C	ETC	カラオケスタジオ専用カセット1	'87.10.28	¥3980	カラオケスタジオ用の曲目追加カセット
D	SLG	SDガンダムワールド	'87.11.20	¥3300	戦闘がアクション。敵の本拠地をめざす
FT	ETC	ファミトレ大運動会	'87.11.27	¥4900	ファミトレ使用で運動会競技が楽しめる
C	ACG	ウルトラマン2出撃科特隊	'87.12.18	¥3300	マップモードと戦闘シーンにわかれる
C	RPG	ゲゲゲの鬼太郎2	'87.12.22	¥5500	豊富なアニメ処理。コマンド入力形式
FT	ETC	ファミトレ突撃/風雲たけし城	'87.12.28	¥4900	TV番組風雲たけし城をファミトレで
C	ACG	仮面ライダー倶楽部	'88. 2. 3	¥5500	6人のライダーを使う。比較的カンタン
C	ETC	カラオケスタジオ専用カセット2	'88. 2.18	¥3980	カラオケスタジオ用曲目追加第2集
D	ACG	おもいっきり探偵団/覇悪怒組	'88. 3.25	¥3300	覇悪怒組グッズを使って魔天郎を追う
D	ACG	仮面ライダーBLACK	'88. 4.15	¥3300	横スクロール。ボス敵を倒すために進む
C	ACG	聖闘士星矢黄金伝説完結編	'88. 5.30	¥5800	マイキャラを選んで進めるようになった
C	AVG	闘将//拉麺男	'88. 8.10	¥5800	矢印カーソルのみで操作。奥義探求の旅
C	AVG	ドラゴンボール大魔王復活	'88. 8.12	¥5800	すごろく+AVG+カードゲームが新しい
D	RPG	ウルトラマン倶楽部	'88.10.22	¥3300	ウルトラ兄弟を探し、3人パーティに
D	AVG	じゃあまん探偵団 魔隣組	'88.11.29	¥3300	メンバーと時間内に怪盗ジゴマを捕える
FT	ETC	ファミトレ風雲たけし城二	'88.12.20	¥4900	風雲たけし城には収録していない競技を
D	ACG	機動警察パトレイバー	'89. 1.24	¥3300	2種の自機を使い、人質を救出する
FT	ETC	ファミトレ来来/キョンシーズ	'89. 1.26	¥4900	ファミトレを使う。アミダでエリア選択
C	ETC	ハイパーショット 基本セット	'89. 2.20	¥9800	光線銃バージョンアップ。3D画面で撃つ
D	ACG	タマ&フレンズ	'89. 2.23	¥3300	敵をよけながら、飼い主の家に帰る
C	RPG	ファミコンジャンプ	'89. 2.25	¥6500	ジャンプキャラが敵や味方として登場
D	SLG	[illegible]	'89. 3. 3	¥ 500	SDガンダムワールドのマップ変更版
C	ACG	魁//男塾	'89. 3. 3	¥5800	マイキャラを選んでプレイ。1対1格闘技
C	SLG	SDガンダムガチャポン戦士2	'89. 6.25	¥6800	SDガンダムワールドバージョンアップ
C	AVG	美味しんぼ	'89. 7.25	¥5800	究極の料理探し。オリジナルストーリー
C	SPG	名門/第三野球部	'89. 8. 8	¥5800	ドラマチックモードにはストーリーあり
G	PZG	ハイパーロードランナー	'89. 9.21	¥2800	敵をよけながら、すべての金塊を取る
C	AVG	ドラゴンボール3 悟空伝	'89.10.27	¥6800	前作よりもAVG要素が減り、BDG重視に
C	AVG	おそ松くん〜の出っ歯の巻	'89.12. 8	¥5800	現代、江戸時代、原始時代を行き来する

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	STG	ガルフォース	'86.11.19	¥2980	7タイプの変形が可能なシューティング
D	PZG	エッガーランド	'87. 1.29	¥2900	9×9の81面で構成されたパズルゲーム
C	STG	エアー・フォートレス	'87. 8.17	¥5300	ステージによって2タイプに変形する
C	STG	スター・ゲイト	'87. 9.24	¥3900	アーケード版から移植。横スクロール型
C	ACG	ミリピード	'87.10. 1	¥3900	パズル要素もある固定画面クリア型ACG
C	ACG	ジャウスト	'87.10.30	¥3900	アーケードから移植の固定画面クリア型
C	AVG	殺意の階層	'88. 1. 7	¥5900	時間の概念が取り入れられたAVG
C	SLG	ジャンボ尾崎のホールインワン	'88. 2. 1	¥5600	ジャンボ尾崎のアドバイスが聞ける
D	ACG	ファイヤー・バム	'88. 2. 1	¥3300	RPGの要素も入ったアクションゲーム
C	PZG	エッガーランド迷宮の復活	'88. 8. 9	¥5600	シリーズ第2弾、前作より面数が増えた
C	ACG	ローラーボール	'88.12.20	¥5600	4画面分のプレイ画面があるピンボール
G	PZG	上海	'89. 7.28	¥2900	ゲームボーイ用に改良されている
G	ACG	ピンボール 66匹のワニ大行進	'89.10.18	¥2980	FC版と同じで4画面分のプレイ画面
C	AVG	御存知 弥次喜多珍道中	'89.11. 7	¥6800	マルチエンディングの時代劇AVG
C	PZG	アドヴェンチャーズ オブ ロロ	'89.12.19	¥4900	シリーズ第3弾。今回は迷宮の塔に挑戦

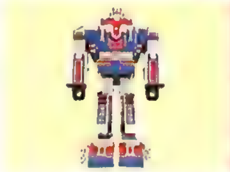
バンダイ

株式会社バンダイ

〒111 81 東京都台東区駒形
2 5 4
問合せ先 03 847 5005
設　立 1950年
資本金 121億3800万円
代表者 山科誠
社員数 853名
年　商 779億5800万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

今から39年前の1950年、玩具メーカーとしてスタートしたバンダイ。現在では玩具以外にも、子供服や映画・ビデオ、出版など、広範囲に活躍している。関係企業は「生産」「販売」「開発」「サービス」の4部門に分かれ、全部で19社もある。そして、1971年から始めた海外戦略も、今では世界11ヵ国以上に販売拠点を持つほど。今後も地球規模にビジネスステージを広げ、躍進が望まれる大企業である。

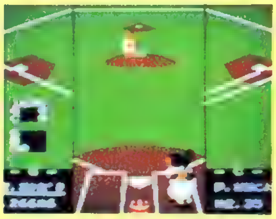


スーパーターボロボ

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミスタ'89開幕版　ナムコ

前作と比べてかなり変わってるのにな〜！

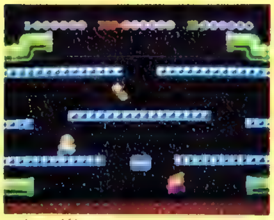


このゲーム、なぜか人気がイマイチだったんだよねェ〜。前作と比べて、エディットモードが付いたり、外野選手が強肩になったり、COMのオツムが良くなったので、対COM戦がより楽しくなったりと、かなりの勢いでマイナーチェンジされているのにな。やっぱり、シリーズ第4作目ということで、ユーザーのみんなはタダのデータ改訂版としか思ってないんだろうね。今までの作品の、良いとこ悪いとこを煮詰めて作っているので、完成度はかなり高いのに、あまりパッとしなかったのが残念。また、ファミスタシリーズを一本も持っていない人には、ぜひおススメしたいな。　(KS)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

マリオブラザーズ　任天堂

とにかく2人プレイのケンカに尽きる！



実は私、このゲームをプレイしたくて、ファミコンを買った。アーケード版でも、いくら100円玉を使った事か……。ソフトを手に入れた後は、ひたすらハマりっぱなし！　とにかく、友達とのバトルが異様に燃えるのだ。トーナメントなんかも開いたりしちゃって、このゲームには本当に楽しませてもらった。

また、マリオの弟のルイージが初登場したゲームでもある。このゲームあってこそのスーパーマリオだしね。床下から敵をたたくってのも当時はかなり新鮮だった。2人同時プレイ可能ゲームの先駆けでもあったのだ。

だけど、賭けマリオで対戦だけは、やめようね。　(HK)

現在までの歩み

バンダイは、1951年に自社製第1号「B26ナイトプレイン」という金属製の模型飛行機を発売して脚光をあびた。そして、現在の地位を確固とした商品が、1955年に発売された「1956年型トヨペットクラウン」の模型玩具だった。この商品は、日本で初めて保証玩具として発売され、大人気を得たのだ。それ以後、「マジンガーZ」や「機動戦士ガンダム」などの超合金ロボットなどを手がけ、男児キャラクターグッズに大きな流れを築いてきたのである。ちなみに、男児キャラクター玩具が占める割合は全体売り上げの、3分の1以上にものぼる。

最近のキャラクター玩具の傾向としては「SDガンダム」シリーズが、ファミコンだけに限らず、いろいろな分野で大活躍しているのが目立つ。特に、キャンディートーイ、または町のお店で見かける「カードダス」といわれる自動販売機に人気が集中している。カードダスとは、SDガンダムなどのキャラクターが描かれた、テレフォンカードのようなものを販売する機械。ひと昔前の「がちゃがちゃ」という販売機に似ている。小学生は20円を入れて販売機の中から出てくるカードでいろいろな遊びを楽しんでいる。中でも、40枚に1枚といわれるキラカードが人気。これが出るまで1日中カードダスの前で、ねばる子供もいるという。この人気は1回20円という子供に合わせた低価格にある。バンダイはこのように、子供たちにとって身近な商品で玩具とその周辺のマーケットの拡大をはかっている。

カードダス20

カードダス20販売機

元祖SDガンダムシリーズ

超魔術ビデオシリーズ

個性的な作品作り

●作品の傾向

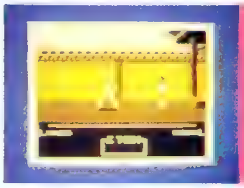
バンダイのゲーム作りは、大きく分けて2つの項目に分かれる。その1つが、テレビやマンガで活躍するキャラクターものファミコンへ参入した1985年から、「キン肉マン　マッスルタッグマッチ」を手がけ、現在までに48本の作品を出しているが、その大半が強い個性を持つ作品ばかりだ。しかし、いくらそのようなキャラクターを扱っていても、その個性に頼るのではなくバンダイ独自のゲーム性を持たせている。そして、アクションゲームなどにかたよることもなく多彩なゲーム作りを行っている。そこに魅力があり、低学年層をしっかりつかんで数多くのファンを作っているのだ。

そして、2つめの項目として挙げられるのが、ファミリートレーナーのシリーズである。これは、ファミコンの遊び方を大きく広げた拡張機器だ。コントローラーだけで操作するのではなく、体全体を使って楽しむことができる。そのうえ、ファミコンで運動不足の解消にもつながるという、画期的な作品なのである。またカラオケスタジオやハイパーショットの発売も見逃せないラインナップである。けっして、テクニックを必要とするものではないので、家族みんなでプレイできるのだ。今後も、このような奇抜なアイディアをファミコン業界に広げてくれることであろう。

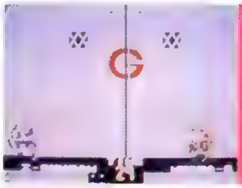
●新正工業との関係

よく、バンダイの作品を取り上げると、新正工業という名前を耳にする。この会社は、バンダイの関係会社で、発売元である。

SDガンダム・SD戦国伝



マスターカラテカ



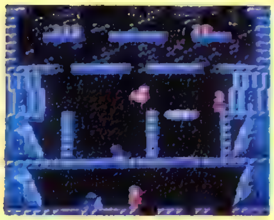
SDガンダムワールド

ドラゴンボール2

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

アイスクライマー　任天堂

氷山征服を目指す2人のほのぼのの冒険記



この「アイスクライマー」、第一次ファミコンブームの時に遊んだ覚えがあるので、かなり古いゲームである。ゲーム内容は、あの「マリオブラザーズ」を発展させた様な感じ。一応、氷山の頂上を目指すという事だが、ゲーム画面を見ると氷山というよりもビルディングって感じなのだ。そのビルのような画面のあちこちで、オットセイが床の穴を埋めるために忙しそうに氷を運ぶのを見ていると、何だか微笑ましい気分になる。

2人同時プレイでは、ケンカすると腕の差がモロに出るので協力してクライミングした方が楽しいぞってなワケで、仲良しコンビにオススメ。　(BD)

ビッグ・クラブ　有限会社ビッグドン

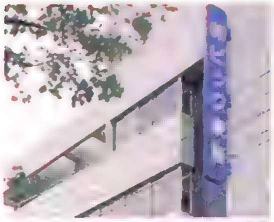
〒167 東京都杉並区
本天沼3-44-12
問合せ先　03-390-1877
資本金　1000万円
代表者　飯田英子
社員数　10名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

現在では、開発部門が(有)ビッグドン、販売部門が日本ソフト販売(株)として独立している。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	ACG	神武伝承	'89. 6.28	¥6700	日本を舞台にした3Dスクロール型ACG
Hu	STG	ロックオン	'89. 8.25	¥6700	謎解き要素も入ったハードシューティング

ビック東海　株式会社ビック東海



〒421-01 静岡市桃園町7-3
問合せ先　0542-58-7697
設立　1977年3月
資本金　3億円
代表者　藤原明
社員数　270名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

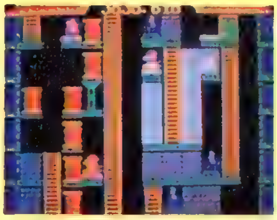
有線テレビ放送事業を目的として設立。現在は(株)TOKAIの系列会社として、コンピュータソフトの開発が主な業務

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	アイギーナの予言	'86.11.21	¥5300	6つの地下アクション面でアイテム探し
C	ACG	チェスター・フィールド	'87. 7.30	¥5300	アイテム数が豊富。RPG要素もある
C	AVG	ゴルゴ13	'88. 3.26	¥5700	アクションやシューティングも楽しめる
C	ACG	カケフ君のジャンプ天国	'88. 7.22	¥5300	ジャンプの種類が豊富。難易度が高い
C	ACG	突然/マッチョマン	'88.12. 2	¥5500	横スクロール。マッチョマンに変身する
C	ACG	電撃ビッグバン	'89. 1.27	¥5800	お金を使って装備を強化。RPG要素あり
C	SPG	全米プロバスケット	'89. 7.21	¥5800	アメリカらしい迫力満点のバスケット
C	SLG	コンフリクト	'89.12. 1	¥6200	ファミコンでは初の六角形HEXを採用

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

レッキングクルー　任天堂

人気者マリオにもこんな時代があった



肉体労働専門のマリオ、今度の仕事はビルの解体作業である。アーケード版でせっせとやってた人も多いのでは!?　僕もそのひとりだけどね。でも、ファミコン版の方がパズル的要素がプラスされた分、数倍オモロいぞ。

とにかく面数が100面というのには驚き!　エディットモードも付いていて、自分だけの面も作成可能なのだ。だけど特筆すべきはBGM!　任天堂っぽい、すんごくノリのイイBGMだったりする。ゴールデンハンマーのBGMも好きだなあ。

あと、ナスビ仮面なんていう敵キャラを考えた人のセンスってスゴイと思う。ホント、任天堂はやってくれる。　(HK)

ビーピーエス　有限会社ビーピーエス

〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居
3-1-3鴨居ユニオンビル4F
問合せ先　045-931-0151
設立　1983年8月
代表者　ヘンク・ロジャース

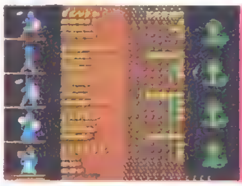
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

オランダ人のゲームデザイナーを中心に設立された、国内のソフトメーカー。日本のパソコンRPGの創世期をになったメーカーである。

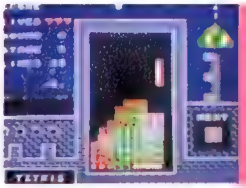
テトリスの発売元

'83年、日本のパソコン・ユーザーにRPGを紹介しようと送り出した『ブラック・オニキス』が大ヒット、華々しいデビューを飾る。同社のゲームに、宝石にちなんだタイトルがつけられているのは、その昔、代表者のロジャース氏が宝石関連の仕事をしていたためである

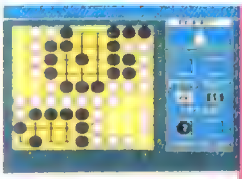
ヨーロッパに強いコネクションを持つ同社は、'88年にソ連製パソコンゲーム、『テトリス』を日本に初めて紹介。これは、現在も売れ続けるロングセラー作品となっている。今後も自社開発のソフトに限らず、良質なパソコンゲームの移植が期待される。



スーパーブラックオニキス



テトリス



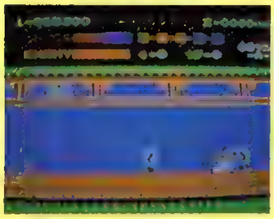
囲碁九路盤対局

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	BDG	囲碁　九路盤対局	'87. 4.14	¥3500	9×9のマス目の小さい碁盤でプレイ
C	RPG	スーパー・ブラックオニキス	'88. 7.14	¥5900	パソコンから移植の3Dダンジョン型
C	PZG	テトリス	'88.12.22	¥4900	ソ連産のベストセラー・パズル

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スパルタンX　任天堂

サクサクけっとばしてシルビアを救え!



次々と現れる敵を、ボタンを押すだけでブッ飛ばせる。どんなにケンカが弱いヤツでも、どんなに背が低いヤツでも、ボタンをポンと押すだけで〝敵をブッ飛ばす〟という爽快感を、ブラウン管の中で疑似的に体験する事ができる。それが「スパルタンX」の面白さなのだ。

実は、かなり前にゲーセンで大人気だったゲームで、ファミコン初の音声合成採用ゲームでもある。内容は、カンフーで敵を倒していく割と単純なモノだが、個性的な5人のボスキャラが、このゲームを面白くしている。とにかく、格闘ゲームファンなら、きっとハマッた覚えのある名作ゲームだ。　（JJ）

埋れた名作ソフト

迷宮組曲　ハドソン

不思議な雰囲気と心地良い音楽に君は虜

このゲーム、イイよなあ。プレイしてると、何だかほんわかした気分になってきちゃうんだ。グラフィックも美しいし、BGMものんびりした感じ、完成度がスゴク高いんだよね。ピエロの様な主人公のミロンくんも、いっつもニコニコしてて、気が付くと自分までニヤニヤしてる。

だけどね、結構ムズいんだこれが。マップが広いクセにパスワードが無いもんだから、解くのに時間がかかっちゃう。コンティニューは無制限だけどね。

それにミロンくんにできる事はシャボンランチャー技だけ。ちょっと頼りないけど、そこがまたカワイイ。オシャレなタイトルで買い! だね。　（TN）

ビクター音楽産業

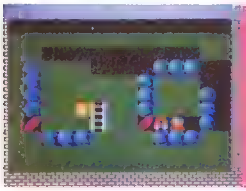
ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 2 8 16

問合せ先	ニューメディア開発部
設　立	1972年5月
資本金	10億円
代表者	高山登
社員数	400名
年　商	492億円（1988年度）

カセット	ティスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

AV機器メーカーの老舗、日本ビクター㈱の音楽事業本部から、'72年にビクター音楽産業㈱として独立。その後'84年に、販売部門が日本エイ・ブイ・シー㈱として分離独立したため、現在はレコード、ビデオ、コンピューター・ソフトの企画・製作を主要な業務として活動している。



バナナ

来年に期待!

●ゲーム業界への参入

きたるべきコンピュータ時代に対応すべく、ニューメディア戦略の一環からコンピュータ業界に参入。そして、総合エンターテイメントソフトの開発・製作・発売のひとつとして、ゲーム業界に参加するようになった。

'84年に、パソコンゲーム『新竹取物語』でデビューして以来、'86年には『バナナ』でファミコンに、'88年には『魔境伝説』でPCエンジンに参入するなど、各メディアに積極的に対応している。

●今後の展開

ゲームメーカーとしての今後の展開を、ニューメディア開発部の南さんに聞いてみた

「ジャンルにこだわらず、とにかくオモシロイものを発売していきたいと思います。とくに、PCエンジンのCDロムソフトについては、単なるゲームに限らず、音楽を生かしたカラオケや、世界初(?)とも言えるマガジン形式の総合娯楽ソフトなどを発売しています」

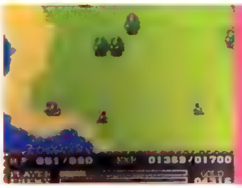
「実は今年、ファミコンソフトを1本も発売してないんですよね。そのぶん来年は、アニメ映画の監督として有名な押井守氏を監督に迎えたRPG『サンサーラ・ナーガ』や、パソコンで大人気の『イース2』、さらにはシルクロードを舞台にした超大作『虹のシルクロード』など、話題作を続々と発表していきます。

そのうえ、ゲームボーイも、あの名作『フラッピー』を第1弾として、次々とソフトを発売していきますし、PCエンジンでも、ゲームセンターで人気の『虎への道』ほか話題作が待機中ですので、期待していてください」

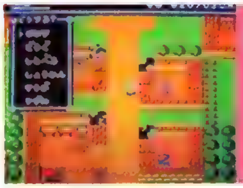
「新しいスタッフを起用したオリジナル作品の制作や、国内外を問わずにおもしろいゲームを移植するなど、とにかくなんでもやっていきたいですね」

アウトランダーズ

釣りキチ三平



イース



虹のシルクロード

死霊戦線

鏡の国のレジェンド

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	PZG	バナナ	'86. 9. 8	¥4900	モグラを操り果物を集める。全100面
C	ACG	花のスター街道	'87. 3.17	¥5300	2人のキャラを操作してスターを目指す
C	RPG	アウトランダーズ	'87.12. 4	¥5300	仲間を集めて愛する人を探し出す
C	SPG	釣りキチ三平	'88. 3.17	¥5500	本格的フィッシングシミュレーション
C	RPG	イース	'88. 8.26	¥6200	パソコンから移植のアクションRPG
C	AVG	かぐや姫伝説	'88.12.16	¥5900	竹取物語をもとにしたコマンド選択式
Hu	ACG	魔境伝説	'88. 9.23	¥5200	オノで様々な敵を倒す、横スクロール型
Hu	RPG	死霊戦線	'89. 3.23	¥5500	アドベンチャー風アクションRPG
Hu	SPG	チャンピオンシップゴルフ	'89.11.24	¥6200	ジャック・ニクラウスが厳選した18H
R	AVG	鏡の国のレジェンド	'89.10.27	¥6750	のりピーを助け出すことが目的

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

★1989年のゲーム界をふり返ってどう思いますか？

80年代最後の年なんだけど全部がいまひとつだった。ドラクエⅣはいまだに1年前の発表のときとおなじような記事しかないし、スーパーファミコンは価格、発売日ともに未定でしょ。いいかげんに熱がさめてしまった。大物ソフトMOTHERはもうちょっとだったし、NECの考え方にはついていけないし。90年に期待。
（大阪府・川上博之・19歳）

FC、PC、MDどれも新しいもの（アイデア、ゲームシステムなど）がなく、リメイクや今までのシステムに1つか2つ（敵がアニメーションしたりなど）何らかの要素をつけくわえたものが多くてイマイチ目立ったゲームはなかったと思ったよーん。
（東京都・L·330·SAM・14歳）

①野球ゲームの氾濫→個性的ゲームの減少
②練りこみの少ないゲーム多し→ソフトスクランブルに「〜残念」の言葉が多かった。
③異常なドラクエⅣ人気→なんか躍らされてると思う。Ⅲできれいに終わってれば良かったのに。
（東京都・中谷文吉）

ソフトはテトリス、ハードはスーパーファミコンに振り回された1年だった。4つのメディアを荒し回ったテトリスはゲーム界の宮沢りえだし（セガやPCで、でない事にゲーム業界の閉鎖性を感じるぞー）、SFCよりPCエンジン2の方が先に出ちゃうし、FM-TOWNSはあまり売れないし（カンケーないか）、任天堂は法廷でツヨイし……とこんなトピックばっかで国産ソフトの不振を感じたのは事実。2匹目のドジョウやキャラクターものに頼ってばかりいると東側から遊びに来た人に「西側はこの程度か」なーんてハナで笑われるかも……。'90年は国産ソフトの奮起と同時にＩＣ価格の低下にも期待する。（最近、5000円台のソフトを安く感じる…異常だ）。
（京都府・ＶＳ研究社）

ゲームボーイ、ＰＣエンジン、リンクスに時代の進歩がうかがえた。7年前はファミコンすらなかったのだ。
（静岡県・村松伸彦・16歳）

ゲームの開発者は本当にそのゲームを発売したかったのだろうか？と思うソフトが多すぎた。
（東京都・渡辺庸）

いやあ急にそんなむつかしい事聞かれてもなあ……わからんなあ、わしは。だいたいわしは無責任な事ばっかし言ってきたからなあ。おもろいことはなんぼでも書けるけどなあ。わひょーん。みなさんお元気れすかー。ハタ坊だよよよーん。
（大阪府・長田忠弘・33歳）

一時期のブームは去ったと言われながらも1989年の発売本数、また新作のスケジュール表などを見るとかなりの数のカセットが発売されたと思います。ただしすべてがヒット商品ではなく、長寿ものと一瞬にして忘れられていくものとの格差が広がっていったと思います。
（山梨県・春藤公也）

ＰＣエンジンがだんだん欲しくなってきた。でも新ハードもふくめてデザインが超カッチョ悪いと思う。
（大阪府・石原雄二）

なんでもかんでもⅡ、Ⅲを出せばいいってもんじゃない。ひどいのになるとⅠよりⅡのほうがぜんぜんおもしろくない物がある。ユーザーをなめとんのか。
（京都府・米谷知亜子・11歳）

ドラクエⅣが年内に発売されなかったので、前のときのような混乱が起きずに平和でよかった。
（茨城県・藤田幸和・14歳）

意味がわからんゲームが多かった。
（秋田県・堀井啓真・11歳）

やっぱりゲームボーイだと思う。ここまで大流行するとは思わなかった。すごいと思う。いっそのことスーパーファミコンはやめてゲームボーイに力を入れるというのもいいんじゃないかと思う。
（新潟県・近俊宏・14歳）

来年でファミコンの命がどうなるかきまると思う。今年は気がついてみるとＦＣソフトなんか1本しか買ってなかったんだよね。今んとこほしいソフトはドラクエ、ウィズぐらいで新しいものを作ろうという会社の意気ごみは感じるけど、あまりおもしろそうじゃないソフトばっかりで買いたいと思わなかった。
（岐阜県・岩松真一・17歳）

▶どーも、みなさんいいたい放題ありがとうございました。ハガキの束の一番うえから、そのまま順番にとりあげてみましたが、やっぱりねーっという感じでした。さて、'90年はどんな1年になるか？　てはいつもの茶のみ話になります
（編集部）

とにかくうれしい。同じ明石市のはあくんがＦＮＮキングになるとは。次はぼく、ミラクルごうくんがキングになるぞっ！それからライブをやるなら明石名物・天文科学館前でどうぞ。
（兵庫県・板井剛平・12歳）
▶いか天かと思ったでござる。
（忍者根本）

うちの高校に「高2のとき、サンプラザ中野と同級生だった」という先生がいますがその先生の話によると当時はマッシュルームカットだったそーな。ぎゃはは。失礼！
（千葉県・つくだに・17歳）
▶ハゲる前に先手を打つってこともあるな…。よしオレも。
（ハルク）

Vol.24のジョッカーアキラ君、先生のいうことは正しい。なぜなら、全世界的に見ると1Mb.DRAMはだぶつき傾向にあるんだ。日本のメーカーはここにきて減産をはじめているし、台湾のメーカーがじゃんじゃんつくりはじめている。ＩＣ不足というのは実はメーカーの陰毛ではなくインボーだ。今年の頭、2000円前後だったのが今は1300円ぐらい。他のＩＣも安くなっている。なのになぜ、ソフトの値だんが高くなっているんだあー？
（愛知県・全開のキム）
▶この件に関してもう少し詳細な報告を待っていますぜ。消防団ちゃんとやってるかー？
（ハルク）

ドラクエⅣが発売されたら、また沢山人がならぶなんて日本は平和？
（北海道・對馬孝裕・16歳）
▶最高何人ならぶかクイズしよーか？
（ヒラ坊）

←「ねえねえ、どこ住んでんの？」「三鷹」、よく知ってるよー　友達住んでたから」ハタ坊です

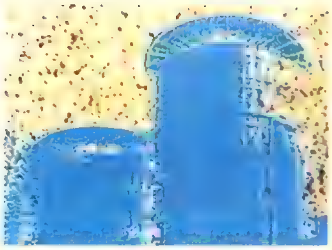
告知
愛知県名古屋市で「100年後のゲームを考える」討論会をおこないたいと思います。そんな集まりがあるなら参加したいという方、御連絡ください。往復ハガキに住所、氏名、年齢を書いて下記のあて先まで。なお、この集まりは何の拘束力を持つものではありません。井戸端会議のようなものです。これを機会に討論ネットワークをつくってみませんか？
〒470-01
愛知県愛知郡日進町岩崎ケカチ51
鈴木信彦(19歳)
▶御報告お待ちしてまーす。
（マッキー）

▶さていよいよ次号は書き下し小説＆コミック特集号でーす。1月6日発売予定。じゃまたねー。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5－5ファミコン必勝本フリートーク係まで　としこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです（編集部）

女神転生II

AD2036
TOKYO



近未来の東京、悪魔と人間はロールプレイング──

今、わかることのすべて

歴史は問う。「正しきこととは何か？　正しき者とは誰か？」
もしおまえにその答が出せるというなら、それこそが欺まんだ。
過去、あまたの者たちが我の正義を信じ、
それゆえに滅びたことを忘れるな。
人と魔物が共存する時代となっても、
それは同じこと。
善と悪は、同じ根をもつ花なのだ。

その道のツウなら、必ずやチェックを入れているはずの『女神転生II』。その内容がおぼろげながら見えてきた。

舞台は西暦2036年、核戦争後のTOKYO。放射能の雨が降り続く魔界都市で物語は始まる。人と悪魔が共存、いや「共生」するこの時代に一人の少年が戦いを決意した……というのが、これまで知り得た情報のすべてだ。

しかし、どうも納得のいかない部分が多過ぎはしないか？彼は何のために戦い、何を目的に生き抜こうとしているのだろう？　醜い合体を続けながら互いに殺しあう魔物たちの真意も謎だ。なぜ人間の少年に味方し、共に闘おうとするのか。彼らが本当に望むものは言葉どおりの平和か、それとも実は完全な破滅なのか？

まだまだ謎の多いこのゲームについて、現在わかっていること、まだわからないことに分けてあらためて考察してみたい。

©株ナムコ／西谷史／徳間書店／ムービック／シップス・画面は開発中のものです。
※このゲームはシャープCIには対応しません。

西暦2036年

人類と悪魔は共存していた…。

魔界都市TOKYO

『女神転生II』の舞台は、先に書いたように西暦2036年のTOKYOだ。前作とはうってかわって、未来、しかもフィールドで冒険が繰り広げられることになるらしい。

東京……トーキョー……TOKYO…。たぶん、人によってこの街に対する印象は違ったものであるに違いない。ごった返した無国籍な町並みと、そこにたむろする無国籍な人々。あるいは、すえた空気とよどんだ水の臭気。いずれにしても、あまりいいものではない。ただひとつ誰もが共通に抱くイメージをあげるとしたら、それはどこか乾いた、それでいてベタつきを感じる怪しげな街ということだろうか。

『女神転生II』がこの街を選んだのは、たしかに正しい選択だろう。

西暦2036年のTOKYOは、いったいどんな顔をしているのだろうか。いまよりももっとすさんだ、そして死んだ目をした人間たちの住む廃虚なのだろうか？

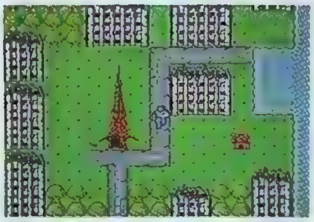
廃墟にうごめく魔獣たち

そんな未来のTOKYOは、人間たちだけのものではない。悪魔と、そして忌まわしい姿をした魔物たちが巣喰う街でもあるのだ。

かれら魔物たちと人間たちの関係は複雑である。エサとして、あるいはイケニエとして食われてしまうあわれな人間。魔物相手にちゃっかり稼ぐ、したたかな人間。その魔力ゆえに、悪魔を神として崇めたてる悲しい人間。つきあいかたはさまざまだが、どれが正しいわけでも、また間違っているわけでもない。みな生きるためにしていることなのだろう。

不謹慎かもしれないが、あえて誤解を恐れずに書くのなら、このイメージは終戦直後昭和20年ごろの東京と何かしら重なる部分があるような気がしてならない。進駐軍を畏怖の目でみる老人や、ガムをせびる子供たち。あるいは、生きるために媚びを売る女。……自分たちよりも強いものと共に生きざるをえないとき、人間は心のどこかを犠牲にしなければならないものなのだろうか？　きびしい時代を生き抜くということは、おそらく我々の想像以上に大変なことなのだろう。

しかし、主人公たちは戦いを選んだ。魔物たちにおびえて暮らすのをやめ、あえて立ち向かうことを選んだ。なるほど強いものに媚びて生きるほうが楽なことはたしかだろう。しかし人間は家畜ではない。与えられたエサをはむブタよりも、飢えた狼であるべきなのかもしれない。



邪教そしてメシア

悪魔を神と崇めつつも、ヒエラルキーの底辺であがく人間たちにとってメシア願望は根強いものとなっている。いつか救世主が現れて魔物を駆逐し、自分たちを救ってくれるにちがいないという、悲しくもせつない望みだ。

はたして、少年は彼ら人間たちのメシアとなりうるのだろうか？

大都会って怪しい。

AD2036 TOKYO

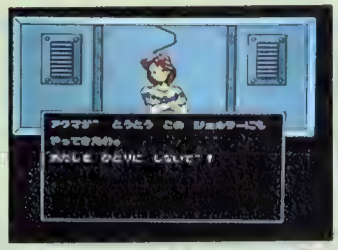
貴様は豚だ。

●すべては核戦争に始まった。

さて、TOKYOの話はこのくらいにして、そろそろゲームの具体的な話に入ろう。

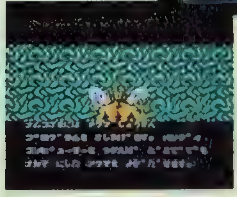
人間と魔物が共存するようになった一番の理由は、核戦争だった。今となっては直接の原因がなんであったのか知る術もない。とにかく、どこかのバカが始めた戦争のおかげで東京も廃虚になった。

主人公は、そんな不幸な時代に核シェルターの中で生まれたひとりの少年だ。ただ毎日を無為に過ごし、TVゲームでエネルギーを消費するような生活を続けていたが、ある日ふとしたことから魔人パズスと接触を持ってしまう。なんでも、邪悪な魔物たちが地上を我がもの顔で支配し、人々を苦しめているというのだ。そこでパズスから譲り受けた悪魔召喚プログラムを武器に、少年は戦いを決意するのだが……。



←安全なはずだったシェルター内にも魔物たちの姿が

いや待て、ここが一番妙なのだ。なぜパズスが人間を助けようというのだろう？　何かキナくささを感じはしないか？



↑突然パソコンにこんなメッセージが表示されて……

←魔神パズスがプレイヤーに語りかけてきた

●魔物を呼べ！ そしてヤツラを血祭りにしろ!!

主人公がパズスから受け取ったのは、魔物たちを召喚することができるある種のプログラムだった。つまり魔物たちを呼び出したり、あるいは仲間に加えることによって戦力を高め、より強力な敵と戦うことができるというわけだ。このあたりが『女神転生』の名前を引き継いだ最大の理由といえるだろう。

ただしシステムは前作よりもずっと強化され、また凝ったものになっている。たとえば魔物のレベルをアップさせるキャラクター……前作のドリアードのような役割をするわけだが……として地水火風4つのエレメンタルが登場する。これらのエレメンタルと魔物との属性がうまく合えば、より強力な魔物と変化をとげるわけだ。しかしその逆、つまり効果がない場合や裏目に出る場合もある。魔物たちをどう合体させるかが、前作以上にゲームを進めるうえで大きな差になるだろう。

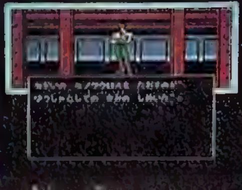
→魔物たちを仲間に加えていくシステムは前作どおり

そんなわけで、今回も異形の魔物たちを引き連れて戦いは続く。それぞれが特殊攻撃を持っているため、戦闘シーンはよりおぞましいものであるはずだ。もっとも、触手が絡み粘液が飛び散るさまを想像すると、喉の奥が酸っぱくなるのだが。

主人公の目的は？

もちろん魔物の影に怯えて暮らす人々を救うことなのだが、はたしてその目的どおりになるかどうかが疑問である。仮にパズスと対抗する魔物あるいは邪神を倒したところで、それが即人間たちの幸せにつながるとはいえないだろう。今度はパズスがより強力な支配者として君臨する可能性も否定できない。だとすれば、シナリオの途中でパズス打倒に目的がすり変わるのだろうか？　このあたりにも何か大きなナゾがありそうだ。

↑廃墟となった東京。朽ち果てた東京タワーが見える

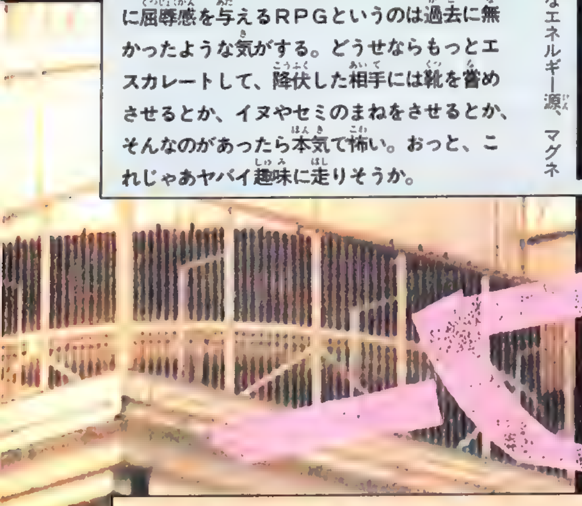


↑見知らぬ男はこんなアドバイス、いや命令をするのだが

ある意味で

女神転生II

俺は豚じゃない。

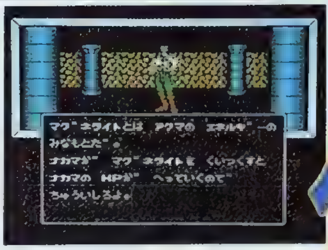


●おまえを豚に変えてやる(攻撃の一部)

妙な特殊攻撃といえば、相手をブタに変えてしまうという魔法がある。なんという屈辱的な魔法だろう。同じ無力化にしても、ブタはないじゃないか。ブタに変えられたキャラにできることといえば、逃げ惑いただ鳴きわめくだけ。理性のあるものにとって、これ以上の苦しみはないかもしれない。『女神転生II』、さすがに生理的な嫌悪感・不快感の演出には手慣れているようだ。

ところで、よくよく考えてみたのだが相手に屈辱感を与えるRPGというのは過去に無かったような気がする。どうせならもっとエスカレートして、降伏した相手には靴を舐めさせるとか、イヌやセミのまねをさせるとか、そんなのがあったら本気で怖い。おっと、これじゃあヤバイ趣味に走りそうか。

←魔物たちは合体させていくことによってパワーアップする



→貴重なエネルギー源、マグネタイト

↑月の満ち欠けが、魔物たちによくない影響を与えるらしい。いったい何が起こるというのか？

●おまえは本当に正しいのか？

今回、一番いいたかったのがコレだ。よくRPGや映画などでヒーローが父母の敵討ちやら民衆の解放やら、やたらいろんな理由をつけては相手をメッタ斬りしたり。それが本当に正しい行為といえるのだろうか？

このゲームの場合もそうだ。たしかに人間たちを支配している魔物たちは悪の存在かもしれない。しかし、だったら今の人間たちはどうなのだ。地上を我がもの顔でのし歩き、家畜を殺し、イヌやネコをペットとしているではないか。それと魔物たちの行為に、いったいどれだけの差があるというのだろう。

もし『女神転生II』のエンディングが魔物たちを全滅させるものだとしたら、それはやはり人間たちのエゴだと思う。正しいのが常に人であるとは限らないのだ。

女神転生のナゾの部分

最後に、『女神転生II』の怪しげな部分をまとめておきたい。

①主人公たちの最終目的は何なのだろうか？ パズスの言葉をそのまま信じてしまってもよいのか？

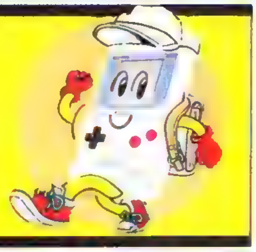
②核戦争そのものにも疑問はある。あるいは、誰かが何かの目的のために戦争を起こしたとは考えられないだろうか？

③女性だ。前作のイザナミのように、主人公、いやゲームそのものにとって象徴となる女性が登場するはずである。

人間は悪魔より汚い。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文 RYOII



★遊戯少年倶楽部★ VOL.14

クリスマスのプレゼントでもっとも人気が高いのが、このゲームボーイなのだそうです。まだ持っていない人は、いま予約しても手に入るかどうかというからやはりスゴイ人気ですネ！

Qビリオン

■セタ
■12月22日発売
■¥2980(税込み)

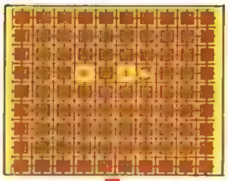
ねずみのブロック落とし

これはいわゆるひとつのブロックならしゲームなのだ！

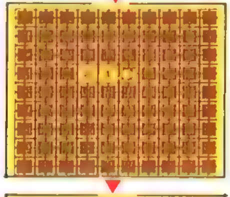
2つのモードを楽しむんだい

マス目の中に1～4段に積まれたブロックがあると想像してごらん。このブロックをすべて1段ならすとクリア。たとえばブロック2段をならすにはそのブロックの隣に1段のブロックをくっつけて2段目のブロックを押す。すると2段は1段づつにわかれるわけだ。3段だったら2段ブロックをくっつける。これの繰り返し。でも、ならしかたを間違えると4段ブロックが残っているのに、3段がなくなってしまうこともしばしば。また☆や□などのブロックは4つくっつけると消すことができるんだ。Qビリオンはブロックならしの頭の体操。モードはGAME AとBの2つ。お気に召すほうをどうぞ。

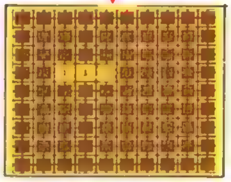
GAME A



←まず1を2の隣に移動する



←そして、1の上から2を押すのだ

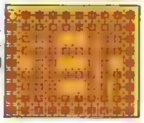


←するとブロックが落ちて1段となる

レベル5

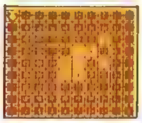
←難しそうだがラクかも？

レベル10



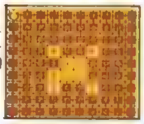
←ラクそうだが難しい

レベル15



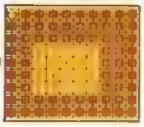
←どのブロックから落とす

レベル20



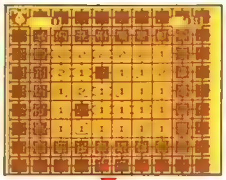
←4のならし方が問題

レベル30

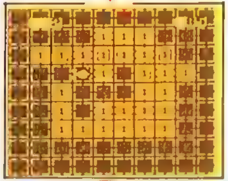


←落す順番に注意が必要だ

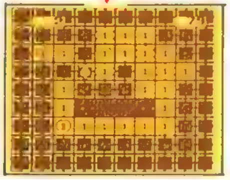
GAME B



←ブロックを落し同じマークを集めよう



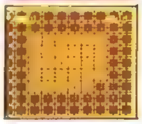
←すべて1段になったのだが…



←同じマークを集めて消していこう

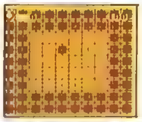
←三並べの対戦のゲームB

レベル2



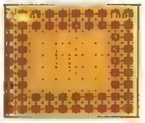
←レベル2ならなんとか

レベル3



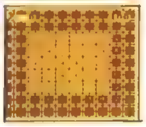
←レベル3はチトむずい

レベル4



←毎回画面は変化するゾ

レベル5



←レベル5は最強か!?

マスターカラテカ

■新正工業
■12月下旬発売
■¥2900(税込み)

逆輸入カラテゲームってか

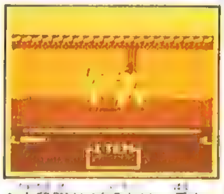
アメリカナイズされたゲームもよろしいんじゃないですか！

←アクマ将軍が、部下に侵入者まっ殺命令が！

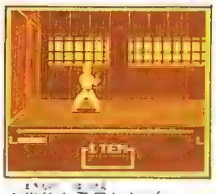
←道場外部と内部の部下の兜の違いに注目

アメリカが作ればカラテはこうなる

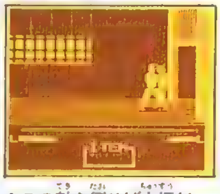
なんというか足が長い、みんな。背も高くてスマートなところがとてもアメリカ。そして何故か敵はみんなヘルメットみたいな兜をかぶっているのも妙。忍者ブームの影響なのでしょうか。技は上中下の3方向の突きと蹴り。防御もこの3つ。ステージは道場外部からスタートして、道場内部、中枢部へと進んでいく。敵も強くなっていく。戦いは意外に地味だけど、手裏剣、巻物、薬を使ってアクマ将軍を倒し、マリコ姫を救出するのだ。



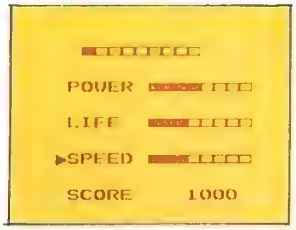
↑中段蹴りが威力は1番だ



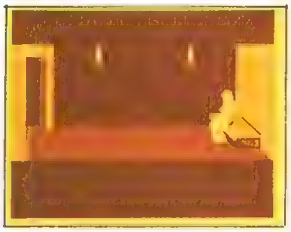
↑巻物を発見したゾ



↑この敵を倒せば中枢だ



←3つのステータスにパワーを振り分ける



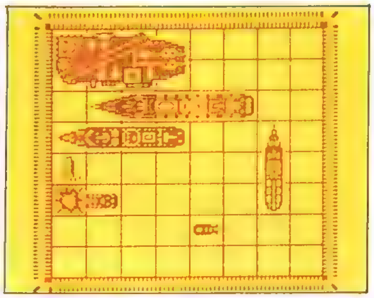
←とらわれの身となっているマリコ姫はいずこに？

NAVYBLUE

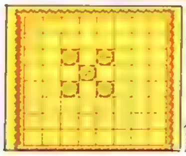
海戦ゲーム

■コース
■12月22日発売
■¥3400(税込み)

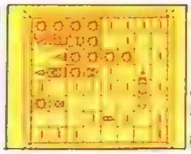
ボロボロのバトルに快感



→空母を始め艦隊が全部登場しての総力戦のスタートだ!



←まずレーダー使用

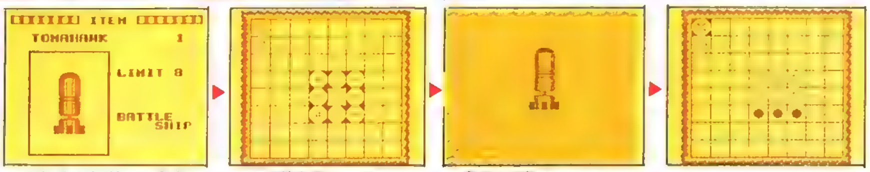


←ボロボロの総力戦

アイテム使用が勝負のカギ

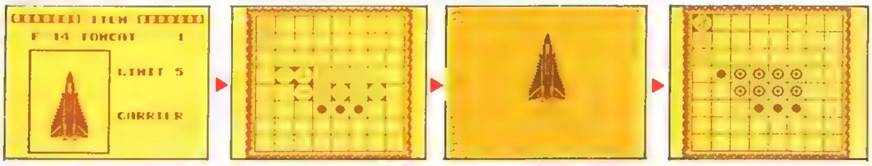
海戦ゲームも最終バトルになると、ご覧のように総力戦となる。編成は航空母艦、戦艦、巡洋艦、駆逐艦、護衛艦、潜水艦の6艦隊。それぞれレーダーやミサイルなどのアイテムをもっている。これをいかに使いこなすかが勝利への条件となる。勝利、それは敵艦隊をすべて撃沈すること、味方艦隊がやられる前に。そのためには、アイテムをもったいがっていてはだめ。まず、レーダーで敵艦隊の位置を探って、攻撃箇所の多い高級な武器から使っていくんだ。特にトマホークなどの特定箇所攻撃アイテムから使ったほうが、攻撃箇所が重複せずに効率的だ。最後は、双方ボロボロの撃沈合戦となるのだ。

トマホーク

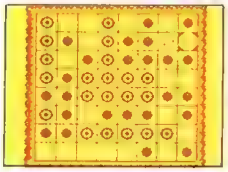


↑特定場所攻撃では最大の8か所攻撃可能なトマホークは、最初に使ってしまいたいアイテムだ

ファントム14



↑ファントム14は好きな場所を5か所選べるので最後までとっておく作戦も有効なのだ



↑敵もボロボロ状態なのだ

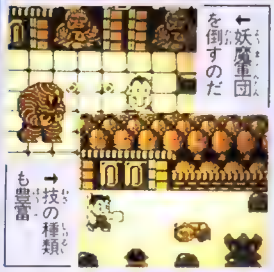
↑敵艦にミサイル命中

↑そして敵艦を撃沈させた

↑やったぜ!勝利を手に

新作たっきゅー便

スーパーチャイニーズランド(カルチャーブレーン)

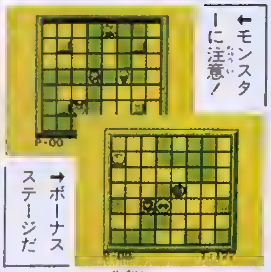


←妖魔軍団を倒すのだ

→技の種類も豊富

あのスーパーチャイニーズがゲームボーイに登場だ。内容はカンフー少年ジャックが鈴々姫を助けに32ステージを勝ち抜くアクションゲームだ。

ファニーフィールド(SNK)

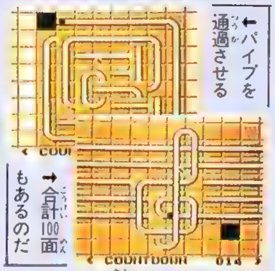


←モンスターに注意!

→ボーナスステージだ

パズルの世界になってしまったお城の最上階にルフィーア姫が! ジグソーとオセロの要素が入ったステージをクリアして姫を助け出すんだ。

フロディア(トンキンハウス)



←パイプを通過させる

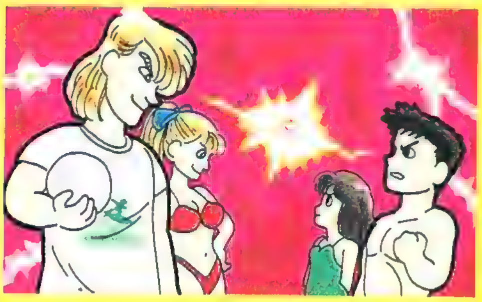
→合計100面もあるのだ

アメリカ産リアルタイムパズルゲーム「プロディア」は横14×縦8のマス目で区切られたブロック上の迷路をボール通過させるゲームなのだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ビーチバレー奮戦記



ボクとあさみは冬休みを利用して、ハワイにきていた。もちろん、親にはナイショなのだ。ボクらはホテルにつくと、水着に着替えさっそくビーチに飛び出した。ワイキキビーチでは、水着のピチピチギャルがいっぱい。鼻の下がのびるのをあさみに感づかれないようにながめていると、向うに人だかりしている一角があった。あさみといっしょに野次馬根性いっぱいでいってみると、なんとそこでビーチバレーが行われていた。ちょうど始まるところで、選手の受付をしていた。選手といっても、そのビーチにいる人がてんでに申し込んでいた。係の人に聞くと(といっても、ボクは英語がしゃべれないので、あさみが全部通訳しているのだ)、飛び入り大歓迎とのことで、ボクらも早速申し込んだ。もちろん、優勝商品のロブスター食べ放題お食事券に目がくらんだのだ。しかし、勝つ自信はあった。なにを隠そうボクとあさみは高校のバレー部員だったのだ。

参加チームは8チーム。試合はトーナメントで行われた。ボクらは順調に(でもそこに居合わせた外人には意外に映ったかもしれないが)勝ち進んだ。

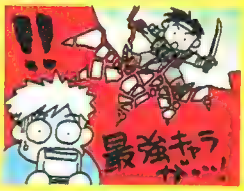
そして決勝戦。相手もやはりボクらと同じ高校生のポールとリンダのカップルだ。身長ですでに10cmの差はあった。これはシビアな戦いになりそうな予感なのだ。

試合が始まった。案の定、敵さんは身長を生かした強打を放ってきた。対抗する我々の武器はフェイントと変化球サーブである。試合は一進一退の攻防となった。

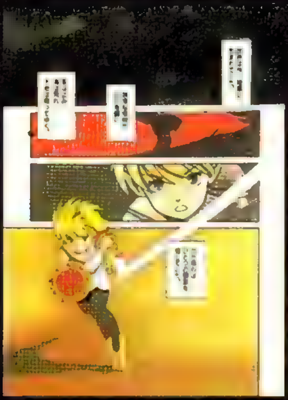
(つづく)

今回の馬鹿話様

ボクはサガの別冊の攻略本のため、キャラクターを成長させていた。そして画面撮影、主人公設定画面そして弱いパーティのまま戦った写真を1枚。その瞬間ボクは1箇所のみのセーブをしてしまった。そして成長は瞬間に消えた。



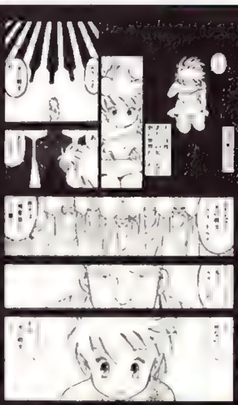
爆発!! SUPER HIPPON



おまたせっ!!

FINAL FANTASY
コミック版
ファイナルファンタジー

ついに発売!!



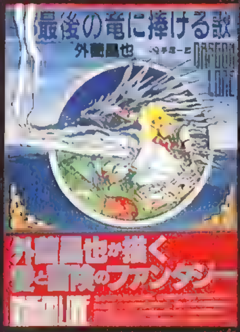
今、伝説の光の戦士たちが旅立つ!
傑作RPGシリーズ第1作
ついに待望の完全コミック化!!

海明寺裕・作

定価900円

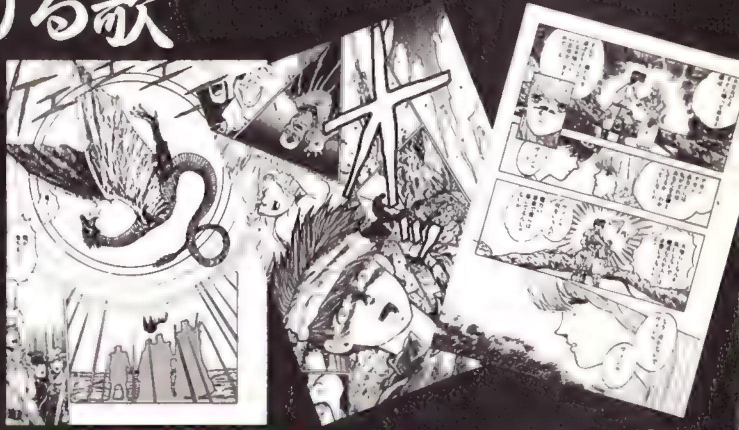
JICC出版局

が贈るゲームエンタテイメント!!



コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作
定価900円

生きながら石と化す竜。街を喰らい広がり続ける砂漠。
神となることを夢みる男たち。襲いかかる魔獣の群れ。
滅びつつある魔法よりも未来を夢みる人々。その中で
若き勇士アモンと謎の少女ヴィジルは出会った。
数奇な運命にあやつられる二人の行方は？
RPG新世代の為の幻想文学ここに完全コミック化!!



コミック版
ゼルダの伝説
未将崎雄・作/定価900円

大人気RPGがいよいよHIPPONのゲームコミックに登場！リンクとゼルダ姫が魔族を相手に大活躍するぞ！はてしない夢と冒険がギッシリつまった待望の一冊、果たしてどんな興奮がとび出すのか!?

コミック版
ウルティマ

世界的名作RPGの世界を完全コミック化！
コミックでしか味わえない迫力を君に!!

エクソダスの恐怖
田中成浩・作／定価880円

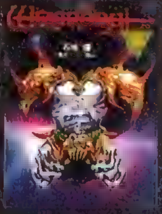
クエスト・オブ・アバタール
田中成浩・作／定価880円

コミック版
ウィザードリィ
石垣環・作/ベニー松山・協力

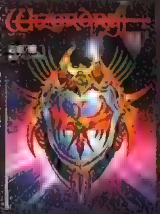
剣と魔法の世界の幕明けの中、冒険者達の生死を賭けた戦が始まる！

第1巻・邂逅編／定価906円

第2巻・死闘編／定価906円



第3巻・黎明編／定価906円



小説 ウルティマ
クエスト・オブ・アバタール
井上尚美・著/定価980円

吟遊詩人、魔術師、騎士、鍛冶屋等8人の勇者が集まり"聖者の道"を目指す、ファン待望の小説化！

小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春
ベニー松山著/定価980円

文芸評論家各氏から賛辞が寄せられた、新世代が書いた新世代のためのファンタジー・ノベル！

小説
最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著/定価980円

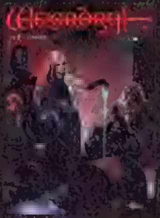
滅びゆく魔法と新たな世界。若き戦士アモンと謎の少女ヴィジルの出会いから全ては始まった!!

ウルティマ聖者への道
完全必携ガイドブック
ファミコン必勝本編集部・篇
定価680円

基本データ満載＋プレイヤー書き込み形式のファイルで攻略せよ！

MOTHERのすべて
ファミコン必勝本編集部・篇
定価580円

基本操作、ストーリーから全マップガイドエリア別ヒント集の他、MOTHERの別の世界も紹介！



ウィザードリィのすべて
ベニー松山・著
定価1200円

マップ、モンスター等各種ゲームデータを編集。圧倒的な情報量と壮大なイメージを解き明かす一冊。

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ＊価格はすべて税込みです。

I LOVE ソフトボール

カセット　ココナッツジャパン
12月19日発売／¥6500(税抜き)

元気な女の子って好きさ

太陽の下で、元気に走り回ってる女の子が好きです。なんて書くと、カンペキに誤解されそーな気もするけど、それでも私は、元気な女の子が好きなのさ。

文●北枕獲

地区大会を勝ち抜き、高校女子ソフトボール全国大会での優勝をめざす。とーぜん、登場するキャラは全員女の子。もちろん、2人対戦もOK。

元気な女の子の話

ここ数年、〝お嬢様〟なんてのが流行ってる。礼宮様が御婚約されて、またまた〝お嬢様〟が流行りそーだ。

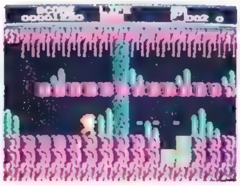
だけど、私は〝お嬢様〟とゆーのは、あまり好きになれない。どーしても、女性が〝家〟に隷属させられていた時代を連想しちゃうんだ。実際のお嬢様が、そーだとはいわないけどね（残念ながら、ホントのお嬢様とお付き合いしたことがないもんで）。

やっぱ、女の子は元気な方が、見てて気持ちいい。古い作品だけど、小山田いくさんの『すくらっぷブック』ってゆーマンガに出演してるマッキーみたいに、くるくるしてる方が魅力的だと思う（まぁ、この辺は純粋に個人的な好みの問題なのだけれどもね。しかしカナちゃんも、いいなぁ…）。

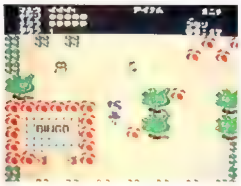
とゆーわけで、ファミコンだ。モニターの画面上で、元気に走り回ってる女の子だって、ずいぶんいたよね。古いところでは〝スペースハンター〟とか〝うる星やつら　ラムのウェディングベル〟なんてあったね。〝メトロイド〟や〝ガーディック外伝〟も、実は女の子だったしな。〝夢幻戦士ヴァリス〟〝奇々怪界　怒濤編〟や〝スケバン刑事III〟なんて、そのものズバリだし、〝ココナワールド〟なんてミョーなヤツもいたよな。

スポーツ界に目を転じれば、〝バレーボール〟に〝ファミリーテニス〟、一部の野球ゲームにまで女の子は進出したよね。

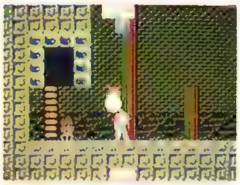
そして。〝I LOVE　ソフトボール〟なのだ。なんせねぇ、登場する1152人(!)の、すべてが女の子なんだからねぇ。とゆーワケで、元気な女の子が好きなおぢさんは、とっても喜んでいるのさ。



←各種武器を使い分け、レイラはアステロイドを駆け抜ける



←ミョーな感覚のココナワールド。ほんと、わがままなんだから



←マドゥーラの翼は、ダルトスに闘いを挑むルシアの物語

ソフトボールの話

もともと〝ソフトボール〟ってのは、19世紀末にアメリカで考案されたスポーツなんだ。女性や年少者でも楽しめる野球ってことで考え出されたんだ。それだけに、野球に比べて制約も多いんだね。

ボールは柔らかくて大きい。グラウンドが狭い。ピッチャーは下手投げオンリー。ランナーは、ピッチャーの手からボールが離れるまで離塁できない。イニングは7回。なんてとこが、野球との違いかな。

大きくて柔らかいボールは、打ってもあまり飛ばないし、送球もしにくい。だから、ソフトボールでは打撃より、守備を重視した方がいいみたいだね。

と、一般的なソフトボールの話をしといて、と。

さぁ、このゲームの話に移ろう。操作方法なんかは右ページを見てもらうことにして（といっても、ファミスタでおなじみの方法だから、とまどうことはないでしょ）、ここではプレイした印象などにふれてみたい。

まず、これはプロ野球なんかじゃなくて、女の子がプレイするソフトボールなんだってこと。ま、はっきりいって、足のことなんだけどね。けっこうトロいんだよね。外野が抜かれるとタイヘンなんだから。もっとも、ランナーの足もその程度だから、バランスは取れてるのかもしれないけど、野球になれてると、ちょっとイラつくかもしれないな。

ちょっと、気になるのは打球の速さかな。野手の足に比べて、速すぎるよーな気が…。

それから、クッションボールにクセがある。ソフトボールのクセに、ずいぶん威勢よく跳ね返るんだよな。追っかけてる野手の横を抜けて、あわててUターンなんてことも、ちょくちょくあった。野球なら、クッションボールの処理まで、きっちり入れて欲しいけどね。

ま、ソフトボールっぽい投球は楽しめるし、選手たちの動きは女の子っぽくてかわいらしいし、それなりに遊ぶことはできるよ。

そーだ、とっても残念なことが1つあるんだ。それはねぇ、女の子たちのグラフィックが、みぃ〜んな同じなんだよぉ。全員変えろとはいわないけど、もちっと変化をつけてほしかったな。

←メインは、高校女子ソフトボール大会。日本一をめざせ！

←VSにはプロソフトボール(?)もあるんだ。いやはやなんとも…

イベントの話

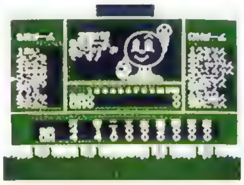
といってもね、どっかの野球ゲームみたいに、これでもかこれでもかってゆーイベントの押し売りはないからご安心。

ゲーム中はホームランを打ったときぐらいだしね。また、イニング間には、バックスクリーンにパチ夫くんが登場するのも、パチ夫クンファンの私は嬉しかったりするのだ。

また、試合終了後は、スポーツデスクで試合結果とハイライトシーンを見せてくれるってのも、おなじみのパターンだね。1人プレイのソフトボール全国大会モードでは、ここでパスワードも出るのさ。

てなワケで、イベントは、抑え気味で好感が持てるのだ。余計なイベントをゴチャマンとつけた演出過剰な野球ゲームも目につくけど、やりこめばやりこむほどうっとーしくなることが多い。その点、こーゆーシンプルなゲームは、飽きがこなくていいのだ。

そーゆーワケで、ウチのモニターでは、今晩もブルマが元気に走り回っているのであった（うーむ、ちょっと引っかかるいい回しではあるな…）。



←3本の主演作を持つパチ夫くんも、友情出演するのだ

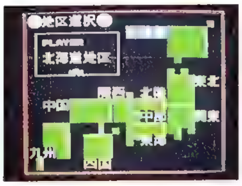
おなじみの操作方法だから、誰だって、ソク楽しめるのさ

モード

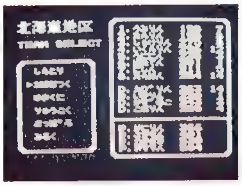
まずは１ＰとＶＳに大きく分けられるでしょ。

１Ｐは対ＣＯＭの全国女子高校ソフトボール大会モード。まずは地区大会を勝ち抜かなきゃいけないんだ。参加校は10地区60チーム。まず、地区を選ぶでしょ。その地区の６校のうちから１校を選んで、プレイボールだ。地区で５勝すれば全国大会ってワケね。全国大会で優勝すると…ってパターンもちゃんと生きてます。

ＶＳには、高校、プロ、オールスターの３モードがあるんだ。高校は１Ｐに登場する女子高チームを自由に選択して対戦。プロはプロリーグの12球団（選手名はどっかで聞いたことあるのばっかだけど、グラフィックはしっかり女の子なのだ）から選択して対戦。オールスターは、プロ12球団の選手を自由にセレクトして対戦できるのさ。



←日本は10地区に分けられている。まずは、地区の選択だ



→各地区には６校ある。つまり、キミは60校の頂点をめざすんだね

↑ＶＳにはプロもある。12チームから自由に選手を選ぶオールスターもできるぞ

投球

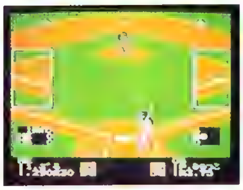
やはり、野球との一番の違いは、この投球だろうな。下手投げオンリーだからねぇ。

いわゆる落ちる球はないけど、超やまなりボールが投げられたりする。これは、打つ方にしたら、すっごくタイミングが取りにくいんで、有効に使いたいよね。いちおう、速球も投げられるけど、あくまでも、これはソフトボールですから。

カーブ・シュートなんかも投げられることは投げられるけど、やはり変化は小さいんだよね。

けっきょくのところ、ピッチングのポイントは、コースとタイミングってことになるんだろーな。

←この下手投げのフォーム。なんともいえんなあ…。好っきやぁ


→影だけで、球がない。消える魔球？　じゃなくて超山なり投法なんだ

←ソフトボールの場合、バッターのタイミングを外すことが重要だ

守備

いちばん問題になるのが、この守備ってヤツだろーと思う（まぁね、野球モノのゲームってヤツは、たいてい、これで引っかかっちゃうんだよなぁ）。

まぁ、捕球や送球、追走などの基本的な操作は、ファミスタなんかといっしょだから、そーゆー意味では、なんの問題もないだろう。

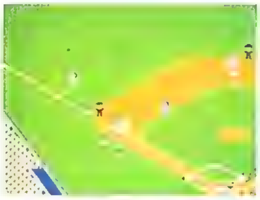
じゃ、問題は何かってゆーと、前にもちょっとふれた、打球の速さと選手たちの足の遅さなのだ。

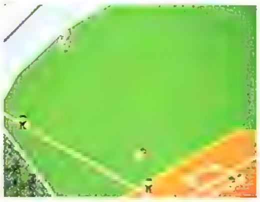
例えば、外野フライが上がった場合。影追い式キャッチは可能なんだけど、ファミスタの感覚でボールを追うと、ほとんど頭を越されちゃうんだ。このトロさに、早いとこ慣れちゃうことが大切なのだ。打球を追いかけるのではなく、打球のコースを読んで待ち受けるってことができるよーになりたいね。特に外野手の場合、画面に選手が入ってから動かし始めても、間に合わないことが多いからね。

外野手が注意しなきゃいけないことが、もう１つある。クッションボールだ。ソフトボールのクセに、ハデに跳ね返ってくるから、フェンスに当たりそうだと思ったら、ムリに追いかけるより待った方がいいだろう。

内野手に関しては、「だれがボールを追えるのかを、すばやく判断できるよーになろう」ってのが、ポイントかな。野手のうち、４人はベースカバーに入るでしょ。プレイヤーが操作できるのは１人だけ。目印が出るワケじゃないしね。今までの野球ゲームでも、野手を間違えて泣いたことが何回かあったしねぇ。

そーそー、Ⓐボタン単独だと１塁送球とか、✚キーとⒶボタンを同時に押すと速い送球ってのも変わんない（今じゃ、常識か、これって）からね。


←野手の足はトロい。なれるまでバンザイの嵐だ


→クッションボールが頭の上を越えていく…

↑おなじみファインプレーは、Ⓐボタンで飛びついてから回転レシーブ

打撃・走塁

こっちの方も、基本的な操作は、ファミスタなんかでおなじみのシステムなんだ。スイングの途中でⒶボタンをはなすとバンドになるとか、ランナーの進塁や帰塁の操作も共通だ。

ただし、なんだ。ピッチャーの手からボールが離れるまで、ランナーが離塁できないでしょ。つまり、スチールを成功させるのは、かなりムズかしーんじゃないかな（不可能とはいわないけどね）。

バッティングのポイントもタイミング。ソフトボール特有のスローボールや、やまなりボールを、どうジャストミートするかがたいせつなんだね。

↑逆にバッティングの場合、タイミングが重要。野球のつもりでスイングしてると、全然、全く、カンペキに当たらないのだ

←走者は投手が球を投げるまで離塁できない

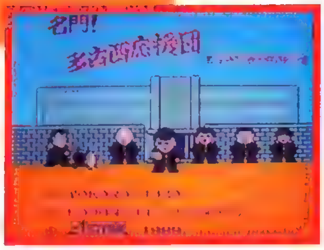
試合終了

で、試合が終われば、スポーツデスクのお時間です。この番組では、試合結果のほかに、今日のホームランなんかも放映されるのだ。全国高校女子ソフトボール大会モードでは、ここでパスワードが出るんだよ。選手の成長がないので、パスワードは４文字。これなら、書き間違えて泣くこともないよね。

↑で、試合が終わると“スポーツデスク”の時間。パスワードも、ここで出るぞ

©COCONUTS／C-DREAM

カセット アスミック
12月25日／￥6500(税抜き)



SLG+RPG+AVGってどんなゲーム？

複合ジャンルのゲームは多々あれど、このゲームはぜいたくにも、SLG+RPG+AVGといった3つをミックス。新しい面白さを造り出せるのか？

文●TMT

RPG、AVGの要素を盛りこんだウォーシミュレーション。多古西高校応援団の硬派6人衆が、敵の不良学生を相手に5エリア、17マップを戦う。

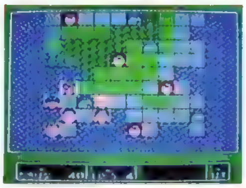
シミュレーション＋αの魅力

世の中には複数のモノを組み合わせて作り出されたモノが多い。大昔の消しゴム付き鉛筆などに始まり、今までに数々の便利なモノがあったよね。もちろん中には消えていったモノもある。かなり前にあったテレビデオとか今はどうしたんだろう。ラジカメとかいうカメラにラジオがついたとんでもねーのもあったなぁ。

ゲームにも違うジャンル同士を組み合わせた複合ジャンルのゲームというものがある。失敗例はおいとくとして、成功例として有名なのは『SDガンダム』。これはシミュレーションゲームとアクションゲームを組み合わせたものだけど、戦闘シーンのアクションゲーム要素が、低年齢層にも親しみやすかった原因となっているんじゃないかな。やっぱりシミュレーションゲームのイメージは『信長の野望』、『大戦略』のように、どこか難しくて堅い感じのする部分が大きかった。その点で、『SDガンダム』のキャラクターゲームという面、シミュレーション＋アクションであるという面はかなり新鮮に見えたのではないかな。

そこで、今回紹介する『名門！ 多古西応援団』。原作は月刊少年マガジンで連載中の人気マンガという、バリバリのキャラクターゲームであり、しかもシミュレーション＋αといったジャンルのゲームなのだ。

そのプラスαの部分は、戦闘シーンをコマンド戦闘型にしてRPG風にし、情報収集やアイテム入手などといったAVG的要素も盛りこんである点だ。特に戦闘シーンは劇画風のアニメなどで、マンガ同様のスピーディーなケンかイメージを出している。原作のファンにも満足のいく仕上がりじゃないかな。そういった点でも、このゲームのスタイルは、とりあえず成功している。

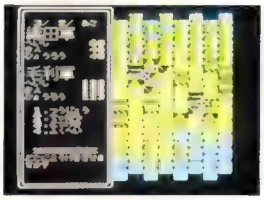


←スクエアマップやユニットの感じはまさにシミュレーション

→建物に入ると、情報収集やアイテム入手などのイベントがある

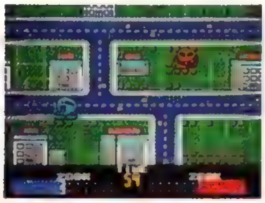
↑戦闘シーンはコマンド入力型。RPG風の戦いをスピーディーなアニメで演出

信長の野望



→パラメーターやコマンドの多さがマニアック

SDガンダム



←戦闘シーンは完璧にアクションゲームだ

目的も操作もシンプルそのもの

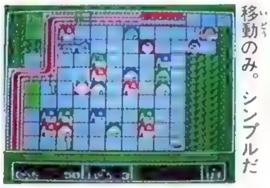
ゲームの基本的なパターンは、マップ上を進んでいき、奥にいる番格のボスキャラを倒せばマップクリアとなる。はっきりいって、ボスキャラを倒すことが最大の目的なので、団員の中の強いキャラクターを、ボスのいる所までわき目もふらず突っこませれば終わり、というパターンもつくれるのだ。シミュレーションゲームとしては、かなりシンプルな作りといっても良く、ズブの素人でも、とりあえず勝てるといった感じの易しさだ。

操作のほうもシンプルそのもの。コマンド選択式のRPGをやったことのある人なら、戦闘シーンは誰でもラクにプレイできるはず。マップ上のシーンでも、主に使うコマンドは移動と、落とし穴を掘る（スコップのアイテムが必要）の2つくらいしかない。『大戦略』などの本格ウォーシミュレーションと呼ばれるタイプは、この種のコマンドがやたらと複雑で、マニュアルを穴があくまで読まなければならなかった。そういった点でも、かなり初心者を意識しているんだろう。

気になるキャラクターの能力も、スタートボタンを押せば、いつでも見ることができる。能力を示すパラメーターの種類も多すぎずわかりやすい。

全体的に見てもシンプルな作りで、シミュレーションゲームの面倒臭さを削り取ったような作品だ。

←ほかはどうなろうが、ボスさえ倒せばクリアというマップが多い



←マップ上で選べるコマンドは、ほとんど移動のみ。シンプルだ

ちょっと欲を言ってみたりして

ゲームをプレイした上で、このゲームの不満点＋ちょっと欲をいってみたい点を少々。ひとつめは、あまりにもシステムが単純すぎるんじゃないか、といった点。各マップともにボスキャラを倒すことのみが目的で、SLG特有の戦略的要素というものが希薄になっている。良くいえば初心者向けと言えるが、ある程度ウォーシミュレーションをやっているゲーマーには、かなり大味なゲームに見えてしまうだろう。

ふたつめは、敵キャラのユニットに個性がほとんどないという点だ。味方キャラの6人は、得意技や強さという点で個性を持っているが、敵キャラは、「ボス」と「ザコ」の2種類のみ。はっきり言って王と歩のコマしかない相手と将棋をしているようなもの。ある程度遊んでいると、次第に飽きがきてしまうかもしれない。たとえば、ザコのユニットにも、パンチが異様に強いとか、移動力がズバ抜けているとか個性的な能力を持ったものがあれば、ゲーム展開はガラリと変わってくるハズ。やっぱりシミュレーションゲームなんだから多少は凝ってほしかったな。

→今どきパスワードはちょっとね…。まあ、短かめだからいいけど

目指すは母校、急げ硬派6人衆よ!!

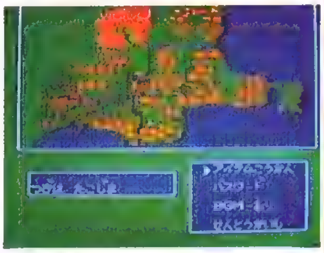
ストーリー

県応援団連合総会の招待状を受け取った多古西応援団は、総会に出席するために開催地である多古島へと向かった。ところが多古島で総会が行われるという事実はなく、何者かが仕組んだ罠であった。多古西応援団を多古島に足止めさせている間に、多古多周辺を乗っ取ろうとしている者がいたのだ。

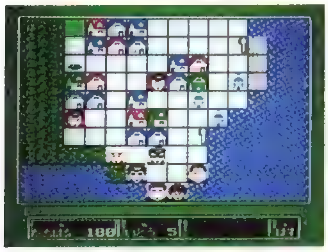
橘薫応援団長以下、桂庵、左京元、村田武士、甲賀勝利、胡女浩司の多古西応援団員精鋭6名は、即座に多古西高校へ戻り体勢を整えようとするが、既に敵の手は多古多一帯に広がっていた。途中の道のりには、多古西の団員たちに少なからず因縁を持っている者や、謎の敵の手先である不良学生達が臨戦態勢で待ち構えている。はたして多古西応援団一行は敵の手をかいくぐり、無事に母校の門をくぐることができるであろうか？

マップ移動シーン

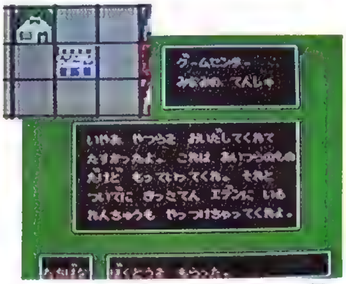
スクエアマップ上には多数の建物を見ることができる。これらはほとんどが障害物となるが、一部の建物には中に入れるものがあり、ここでいろいろなイベントが起こる。例えばアイテムが手に入ったり、体力を回復できたり情報が得られたりなど。しかしまれに体力を減らされたり、中に入った団員が1ターン動けなくなったりするというイジワルなものもあるのだ。



↑ゲーム開始時に見れる大マップ。全部で5つのエリアに分かれ、各エリアは3枚のマップによって構成されているのだ

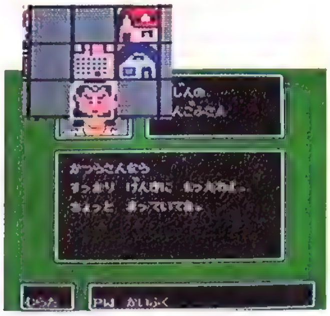


↑移動マップ上には多数の建物がある。そのほとんどは障害物だが、なかには敵が潜んでいる家もあるぞ。不意打ちに注意だ



↑ゲームセンター。ここにたむろする不良を倒すと、店主から情報がもらえるぞ

↑マンホールは一種のワープゾーン。岩をよけながら別の出口を探すのだ

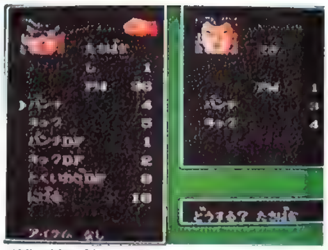


↑病院に寄ると体力回復ばかりか、退院が可能な仲間を連れ出すこともできる

戦闘シーン

戦闘シーンはコマンド選択式。しかし一定時間内にコマンドを選ばないと相手の攻撃を一方的に受けるはめになる。相手のHPを0にすれば勝ちだが、逆にこちらのHPが0になると、あわれ、病院に入院させられてしまうのだ。

戦闘の様子は劇画タッチのアニメで見ることができる。このアニメ処理はゲーム最大のウリ。見ごたえも充分！

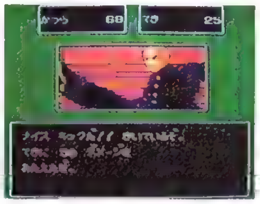


↑橘の顔に近づく敵のこぶしがタイマー代わり。てきぱきとコマンドを選び応戦せよ。どんくさい奴は勝ち残れないぞ！

パンチ

←橘のパンチが決まった敵の顔が痛々しい

キック



←桂のハイキックが炸裂威力はパンチの約1.5倍

木刀・竹刀

→木刀での攻撃は、素手の2倍以上の威力がある

防衛

→敵のケリをカット。相手はダメージを受ける

必見!! 得意技の数々

多古西応援団のメンバーは、それぞれ独自の得意技を持っている。例えば橘はラリアット、左京はカード投げなど。これらの技はレベルを上げることによって覚えることができ、そのレベルも団員ごとにさまざま。なかでも桂は、レベル1で得意技のストレートを使うことができる。かなりおトクなキャラクターだ。戦闘シーンで得意技を使うと、これまた迫力のアニメーションを見せてくれるのだ。

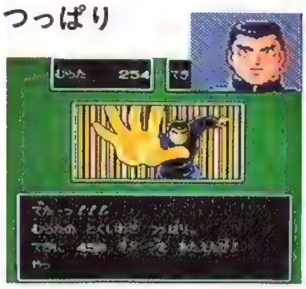
ラリアット

↑橘の必殺技はハンセンばりのラリアット。与えるダメージは、パンチの比ではない！

ストレート

↑桂の必殺技はストレート。レベル1から使うことができ、かなり使えるぞ

つっぱり



↑相撲部出身の村田の必殺技、つっぱり。寺尾もびっくりのスゴイ威力だ!!

Ⓒ TOKORO JUZO Ⓒ KODANSHA月刊少年マガジン
Ⓒ Asmik 1989

イメージファイト

アイレム
12月22日／￥6500（予価税抜き）

赤と青，柔よく剛を制するか!?

細かいことにこだわらず、豪快に遊ぶのもいいもんだ。けれど秘められた奥の深さをかいま見るのもすてきな一瞬だと思う。クリアできなくてもね。

3つまで装備できるポッドと多種のパーツによってパワーアップする縦スクロールシューティングゲーム。アーケードからの移植。難度メチャ高し

イメージファイトが受け継ぐもの

なるほど、R－TYPEを作ったスタッフのゲームなんだなあ。アーケードのイメージファイトをプレイしたときにボクが感じたこと。

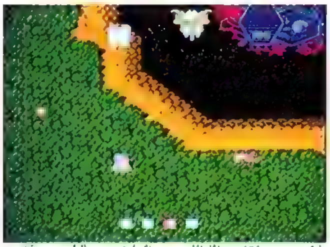
R－TYPEでは、自機の他に、フォースと呼ばれる、それ自体は破壊不可能なオプションの存在によって様々な戦い方を楽しむことができた。

自機とドッキングしている最中は敵の弾を防ぎ、後部に装備して後方からくる敵に対処したり、ボスキャラの弱点にフォースを撃ち込んで連射したり、ちょっと考えただけでいろいろ思い出せる。ぱっと見た目で2つのゲームには似ているところも多い。R－TYPEには破動砲、イメージファイトにはポッドシュートという、いわば必殺技があり、パワーアップアイテムを取って進む。防御と攻撃の両方をこなすオプションがあり、プレイヤーの攻撃する方向が選択できる点。

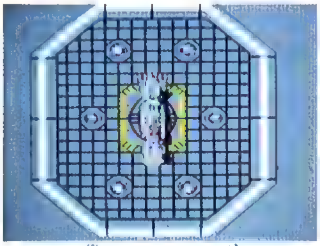
縦スクロールと横スクロールという大きな違いがあっても、似ている。しかし、これはワンパターンとかマンネリとは違う。両者の根底に流れるもの。それはなんだろう。

ても、自分なりにその使い方をマスターしないかぎり“強さ”に結びつきにくい、あるいは各面に設けられた難所をクリアすることができないといってもいい。

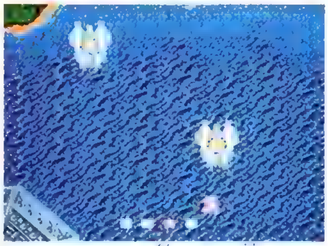
イメージファイトでは自機のスピードまでも自分自身でコントロールしなくてはならない。細かいコントロールが、敵を振り切り、障害物間のきわどいすり抜けを可能にする。用意された様々なものが、使いこなされるのを待っている。それも挑戦的に。パワーアップさえしてしまえば、ザコキャラどころかボスキャラでさえ片手でちょちょいのちょいと片づけられてしまうような殿さまシューティングってわけにはいかない。R－TYPEと違っている点はオプション等の使い方を学べるようなステージ構成をとっていない点だ。なんとも辛口だね。



↑海から森へと変化する背景も美しい1面。まずは小手しらべといったところかな？



↑ドックに入ったOF－1。次のステージまでの休息。すぐに次の訓練が待っている



↑ザコのキャラにも堅いものが多い。やっかいな攻撃をされる前に連射で撃破だ

戦術の幅を広げるパワーアップ

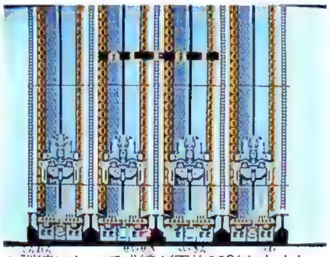
まずは自機以外のオプションの操作方法である。あれだけ多くの攻撃のバリエーションをもつR－TYPEのフォースは、射出と呼び戻しを兼ねるたった1つのボタンによってコントロールされる。

イメージファイトにおいては基本的にポッドの操作のボタンはない（ポッドシュートのときは両ボタンを叩くけど）。弾や敵機の回避を含む、移動の操作すべてが赤いポッドの攻撃方向を決定することになる。上下左右、あらゆる方向への攻撃をこれで行うことができるのだ。

操作自体は単純に、けれどパワーアップにより戦術の幅を広げてそれを楽しんでもらおうとするシステムだ。

そう、このパワーアップはプレイヤーにそれを使いこなすことを要求する。パワーアップという言葉を使ってはい

↑巨大戦艦の横腹をかすめて飛ぶOF－1　サイドからの攻撃への対応が問題だ



↑訓練において成績が平均90％を上まわった者はただちに戦地へと送り込まれる

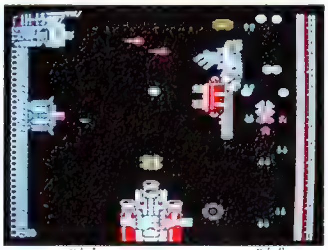
難度の高さもオリジナルどーり！ くそっ

このイメージファイトはアーケードゲームの移植なわけだけれど、ゲーム性の面から見ればかなり忠実な移植といってもいいだろうと思う。キャラクターが少し小さいかな？　とか、背景がなーい！　とか、そういう細かい点を除けば、たいしたもんだの拍手ものである。赤ポッドの攻撃できる方向が16方向から8方向になっちゃったのは残念なのだけどね。

そしてさらに、というか当然というか、アーケードのあの難易度もバッチリ移植されていたりするわけだ。おウチでゲーセンの雪辱も晴らせる！　かどうかはその人次第だけど。

ところで最近のシューティングゲームの難易度の高さには、何か背筋の寒くなるものがある。反射神経のない人間がレビューするにはあまりにも荷が重すぎるよ、ホントにもう。

↑訓練で90％の成績を残さない場合はなんと補習ステージへと強制的に送られる



↑せまい通路ではこんなパーツが便利。スピードは落として慎重に進むべし

特殊訓練、そして実戦を勝ち抜け

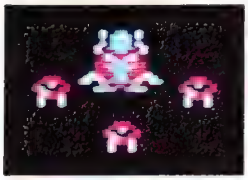
OF−1・パワーアップシステム

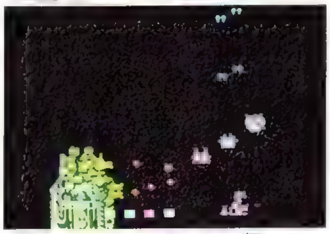
自機OF−1のパワーアップは、まわりに3つまで装備できるポッドと、自機の頭部に着くパーツによって行われる。ポッドは2タイプあり、それぞれ装備された瞬間の色の武装となる。

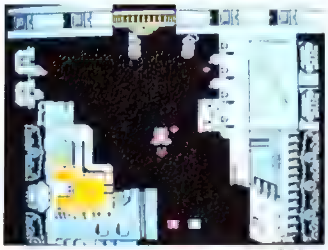
パーツはそれぞれに独自の攻撃方法を持っており、弾よけにもなる。

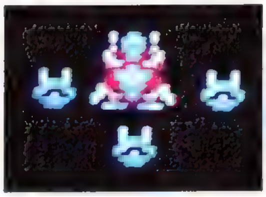
また、プレイ中いつでも自機のスピードを変えられるのも大きな特徴だ。

↑スピードはボタンを押すたびに、低速から高速へ、そしてまた低速へと変化する


←移動によりその攻撃方向を自在に変える赤ポッドを使いこなせ


↑多くのパワーアップパーツが現れるが、どれを選ぶか迷うところ 臨機応変に

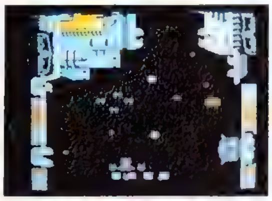

↑ポッドシュート：2つのボタンを同時に押すとポッドが射出され、敵を襲う


←ひたすら正面から速射する人のための青ポット

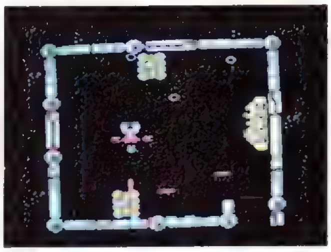
1番難しい色は「赤」だ

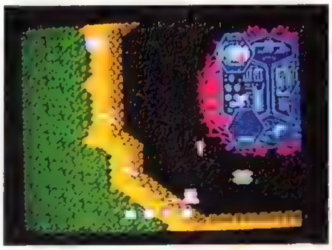
上下左右、あらゆる方向から敵の出現と攻撃とがある。赤ポッドの、「移動とは反対の方向に射撃」という仕組みを活用しなくてはならない場所は非常に多い。敵と正面から向かい合って撃ちあえるような状況のほうが少ないくらいである。

ポッドは3つまで装備でき、それ以後は新しいポッドを取るたびに3つのポッドすべての色が、取ったポッドの色となってしまう。全部青ポッドより、全部赤ポッドのほうが応用性があるぞ。赤は青を兼ねるのだ。


→カプセルを破壊してハワーアップパーツを取る

←背後から襲ってくるズルい敵。おまけにカタい

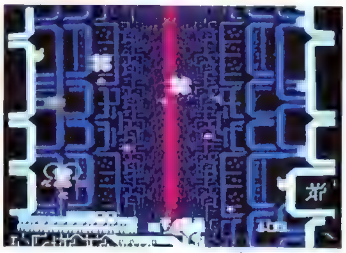

↑こんなボスキャラもいる。横への攻撃ができると楽なのは一目瞭然である

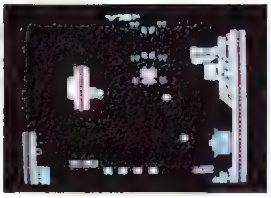

↑追備式のミサイルなどは、逃げまわっていれば赤ポッドが始末してくれる

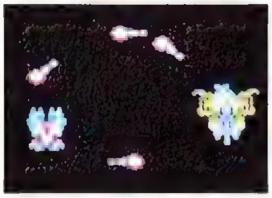
パーツを選んで多彩な攻撃

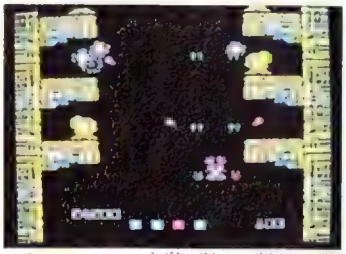
機首に装備できるパーツは種類も多い。1度に1つしか装備できないから、どれを使うか悩むところである。赤ポッドの装備を考えると、前方への火力あるパーツが欲しいところだけれど、それも場所によりけり。勝手に敵を倒してくれるミサイルが一番便利かもね。

ピンチのときには弾よけとして使うことも忘れずにね。


↑えーいバリア！ ボタンを押したままにしておくと、攻撃はできないかわりに敵の弾を防ぐ、こんなパワーアップもある

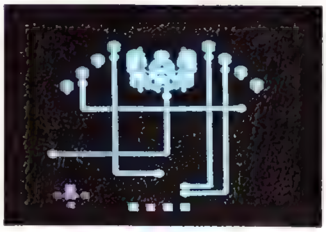

→敵に勝手にあたってくれる武器は便利だ

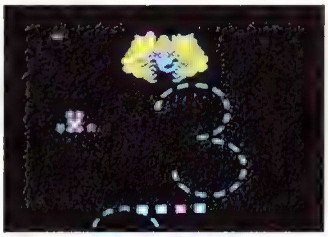

←おそらく一番便利な誘導ミサイル派手だよ

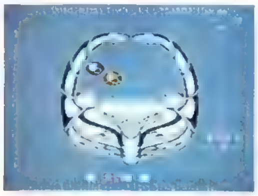

↑両サイドからの攻撃の激しい場所では横や斜めの攻撃を自機が行えると、とたんに楽な展開にもっていける

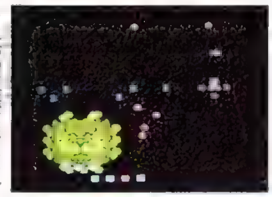
ボスキャラだってハンパじゃない

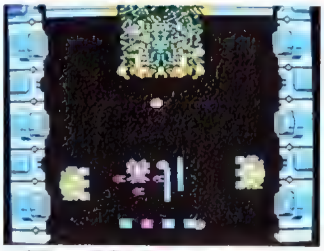
やっぱりシューティングゲームだったら、各面最後の巨大なボスキャラ！ 当然イメージファイトも各エリアの最後にはボスキャラが手ぐすね引いて待ち構えている。大したことのないのもいるし、めちゃくちゃやっかいなのもいる。ミサイルを捨てるがごとく落とすのやら鬼のようにレーザーを撃つのやら、見ているぶんには楽しいけれど、プレイするほうは大変だわい。


↑レーザーの嵐！ こんなのかわせるかっでも安全地帯がないわけでもないぞ


↑輪を吐くカニこと最初のボスキャラ。みんな君ぐらい素直にやられてくれればねえ


←2つの球が弱点。口の開いたときをねらえ


→生命力旺盛なボスキャラ 砲台の再生が可能


↑左右から自機を狙って牽引ビームが発射される 捕われると操作に支障が

C IREM CORP

東風

カセット　ナツメ
12月23日発売／¥5800（税抜き）

その麻雀劇画的展開

〝コタツで徹麻〟が盛り上がるシーズンの到来。本物もいいけど、ファミコンの麻雀も負けてはいない。ありきたりの麻雀ゲームが多いとお嘆きの貴兄に。

文●内田聡

〝天神ツモ〟という必殺の一発ツモが特徴的な麻雀ゲーム。パスワードやバックアップの類は一切ナシの、正真正銘の勝ち抜き戦麻雀が楽しめる。

小説・漫画の題材としての麻雀

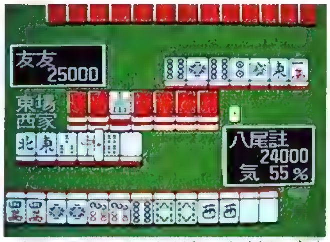
雀聖と謳われた故・阿佐田哲也の小説に「麻雀放浪記」というのがある。映画にもなった有名な小説なので知っている人も多いと思う。戦後の荒廃した東京を舞台に、まだ10代の少年が賭け麻雀師（俗に〝バイニン〟という）となり、数々の大勝負を経験していく、というお話である。

この他にも麻雀小説は多く出版されているけど、麻雀漫画誌というのも、実は非常にたくさん出ている。コンビニエンスストアなんかにいくと、よくH関係の雑誌と一緒に並べられていて立ち読みにも人目をはばかっちゃうんだけど、麻雀漫画だけで1冊、という麻雀漫画誌が月刊とはいえ数多く出版され、1つのジャンルを形成しているというのは、結構知って驚く意外な事実である。そして興味深いことに、麻雀小説でも麻雀漫画でもそうだが、ストーリーが非常に劇画的である。小説を劇画的というのもヘンだけど、漫画に至っては雑誌1冊分丸ごと劇画なんてのもあったりして、都会・流れ者・ヤクザ・大勝負、みたいないわゆる麻雀劇画的ストーリー展開は半ば様式化しているようだ。

ではなぜ、麻雀はそれ程までに小説や漫画のネタにしやすく、しかも劇画チックなストーリーが多いのだろう。

1つにはゲーム自体の奥の深さ、というものがある。例えば花札やトランプは基本的に48枚のカードしかない。麻雀はといえば全部で136枚もの牌がある。カード数が多ければ、それだけゲーム自体も複雑化する。さらにルールの融通性もあるだろう。関東のアリアリ、関西のブー麻雀、そして競技麻雀など、麻雀のルールは地方によって、打つ仲間うちによって千差万別である。大胆にルールをいじっても、それはそれで違った楽しさを見せてくれる。つまり、話のネタにする奥の深さと多様性があるということになる。

そして麻雀には〝運〟という要素もある。例えば囲碁や将棋は戦術的には麻雀より奥の深いゲームだが、そこには〝運〟の要素はない。あるのは実力のみである。しかし麻雀は〝運〟によってかなりドラマティックに局面が変化するゲームだ。ツイてない時はどんな上手い打ち手でも負けるし、ツイている時は、初心者でも簡単に上級者に勝つことができる。つまりこの〝運〟の要素が劇的なストーリーを演出するのにオイシイ要素なのである。そんな理由で麻雀は小説や漫画のネタとして最高のドラマ性を秘めていると思うのだけど、この「東風」はそんな麻雀ならではのストーリーを背景にしたソフトなんだ。



↑天性の雀力を持つ主人公・八尾註。今日のロンホー国杯麻雀大会の賞品は？

↑ロンホー大会予選。あちこちの麻雀大会を制した八尾註にとっては楽な勝負だった

〝邪道〟なところがたまらない

主人公・八尾註は先天的な雀力であちこちの麻雀大会を制し、今日もロンホー麻雀大会に出場。決勝までは順調に勝ち進んだのだが、決勝の相手・東本に妹を人質に捕られてしまった。イカサマを迫られた八尾註は正義感を爆発させ、妹の監禁された麻雀の塔に向かった。

これが物語のあらすじだけど、随所ではさまれるストーリー画面が、ともすれば単調になりがちな麻雀ゲームのヴィジュアルとプレイヤーの意識をとても効果的に盛り上げてくれる。アーケード版の麻雀ゲームでは当り前の手法（ただしH多し）だが、ファミコンソフトでは、意外とこの手のものは少なかった。

そして少し突っ込んだ話になるが、プレイヤーのツモの流れが少々異色で、面子が横ではなく縦につながる傾向にある。つまり、常に対子場の流れで打っているみたいに、七対子や対々和系の役がやたらできやすいのである。よって必然的に場が荒れる。大きい和了が出やすい。加えて〝気〟が100%に達すると登場する〝天神ツモ〟が一発逆転のドラマを可能にさせてくれる。

普通の麻雀ソフトであれば、こういった勝負を大味にしてしまうような要素は打ち首もんだが、この「東風」ではそれらの要素も劇画風のストーリーと実にうまいマッチングを見せている。ルール設定で東風戦のみのスピーディな展開を選べることや、パスワードなしの真剣勝負の勝ち抜き戦形式も、ストーリーとうまく歩調を合わせてゲームに独特の緊張感を与えているんだ。

ありきたりの麻雀ゲームに飽きてしまった人の目には、この「東風」の麻雀はきっと新鮮に映るに違いない。

↑「東風」の大きな特徴の1つとして〝やたら対子場〟というのがある。チートイ連荘

↑これはサイコロが振られた画面。ヴィジュアルのちょっとした演出が凝っている

↑決勝の対戦相手・東本によって妹・中中がさらわれた。敵のもくろみは一体何だ？

↑〝気〟によって可能になる必殺の〝天神ツモ〟。100%のリーチ一発ツモだ。

ぬおおっ! 天神ヅモで中中を助け出せ

ルール設定

まずはルール設定だ。通常の半荘の東南戦と、東場のみの東風戦が選べるというのが特徴的だ。東風戦・箱割れ有りに設定すると、とてもスピーディに場が展開して小気味よい。短期決戦が好みのムキにはウレシイ設定だ。

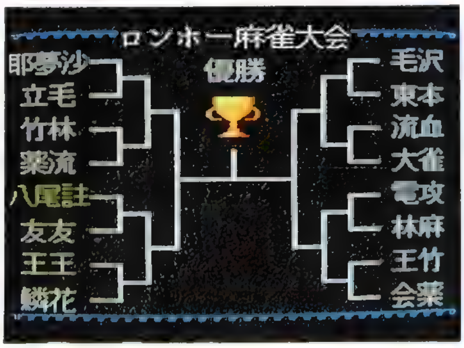
ロンホー大会

本来の決戦の舞台である"麻雀の塔"へとコマを進めるには、このロンホー国杯麻雀大会を決勝まで勝ち抜かなくてはならない。いわば本番前のプロローグみたいなものだね。

決勝までの相手は3人、トーナメント形式になってはいるけど、何回ゲームをやり直しても対戦相手は同じ3人で変わることはない。

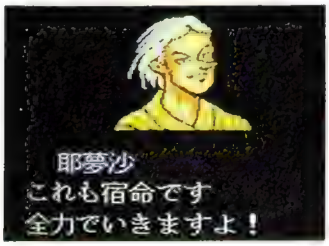
セーブができないので、とにかく勝ちまくるしかない。負けてしまったら、また最初の対戦相手から始めなければならないので、プロローグとはいえ、サボりは許されないのだ。実際には、このロンホー大会の3人に勝ち抜くことさえ、結構、難儀なことなのである。

↑このロンホー大会で、まず3人に勝ち抜かないと麻雀の塔へいくことはできない



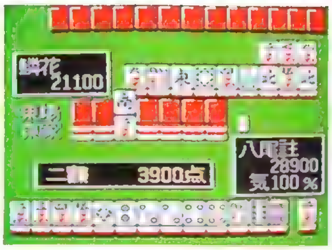
まずは決勝までの3人

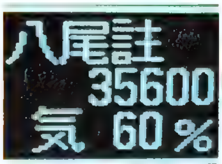
というわけで、まずはロンホー大会で3人抜かなければならない。1人目の友友は、最初ということもあってか、わりかしラクに勝てる相手だ。これが2人目の鱗花になるとそう簡単には勝たせてくれない。かなりキビシく打ってくるのだ。そして3人目の耶夢沙。はっきりいってこいつは強い。麻雀の塔への最初の"鬼門"て感じだね。



気

カンチャンやペンチャン、ツモれば暗刻になる牌をツモると"気"というパラメーターが上昇してゆく。そして、この"気"が100%になった時に、リーチをかけ✚ボタンを上に押しながらツモると、なんと確実に一発でツモることができるのだ。

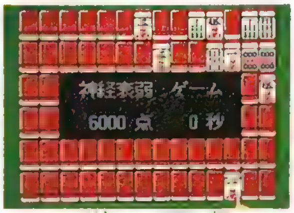




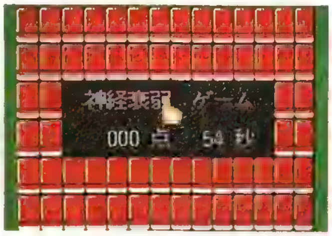
休憩タイム

プレイヤーの戦局が不利になると、神経衰弱のパズルモードが出現する。1組合わせると1000点になり、そのままプレイヤーの持ち点に加算されるので、挽回の大きなチャンスなのだ。

←プレイヤーの持ち点が一万点前後になると…



↑ピンチの時にこの収入は大きい



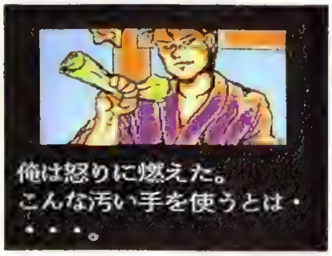
→ヨーイドンで何組めくれたかで点数が決まる 60秒勝負

決戦・麻雀の塔

ロンホー大会で3人の敵を退けると、本戦・麻雀の塔へと舞台を移すことになる。さらわれた妹・中中を助け出すためには、全10階の各階で待ち受ける対戦相手を下し、最上階に住む達人を倒さなければならない。この麻雀の塔でも勝負は完全な勝ち抜き戦だ。1回でも負けるとゲームオーバーとなり、またロンホー大会の一番最初から始めなくてはならない。上の階にいくにしたがって強くなっていく打ち手たちに勝ち続けるのは、まさに至難のワザ。究極の"麻雀十番勝負"なのだ。

↑なんと妹・中中がさらわれたとの手紙が舞い込んできた 差し出し人は誰だ

→怒りに燃えた八尾註は一路麻雀の塔へと向かう



↑手紙の内容は、中中を返して欲しくば、ロンホー大会でイカサマをせよ、とある

神仙伝

カセット　アイレム
12月15日発売／￥6300（税抜き）

中華なRPGで年は明ける

春までRPGのメジャータイトルを待ってるそこのキミに、このゲームの存在を知ってもらいたい。世の中、自分に見えてるものが全てじゃないって本当だ

文●高橋政輝

歴史上には存在しない、もうひとつの"古代中国"が舞台。強大な力を秘めた四振りの刀とそれを持つ4人の王をめぐってストーリー展開するRPG。

操作性の良さとゲーム

操作性の良いゲームは遊んでいて気分がいい。アクション、シューティングなどは当然としても、パズルやアドベンチャー、さらにはシミュレーション、そしてRPGでも同じことである。

操作性がいいとはどういうことなのだろうか。いくつか思いつくままに、その要素を挙げてみた。

反応の良さ。こちらから何かしらの操作があったときの応答の素速さ、そしてこちらの入力を受けつけてくれる時間の、プレイ時間に対する割合。アクションやシューティングでは、ほとんど100%に近くなるだろう。

したいとおりのことができるか。かゆいところに手が届くようにシステムができているかどうか……etc。

リアルタイムな展開に楽しさがあるアクションやシューティングゲームでは、この操作性が非常に重要とされるのは簡単に理解できる。

が、それらと同じくらいに、例えばこの「神仙伝」のようなRPGにも操作性の良し悪しは大きな問題である。ゲームは映画や普通のテレビ番組ではない。それらにない情報の双方向性があるのだ。そのための操作がある。画面のむこうのもうひとつの世界から送られてくる情報（それはひらがなとカタカナで綴られたメッセージであったり、グラフィックであったり、ミュージックであったりする）を受けとり、それに対する反応を十字キーやボタンを押し、向こうの世界へ返す。ここが問題だ。怪物と戦ったり、扉を開けたり、果ては"歩く"といったことを手に持ったこのパッドだけでしているのだ。このとき操作性の悪さはもうひとつの世界へと感情移入している、あるいはしようとしているプレイヤーの意識をこちらの世界へ引きずり戻すことになる。カーソルが思った通り動かなかったり、メッセージの遅さにイライラしてボタンを連射するあの瞬間。

操作性の良いゲームシステムは感情移入を不必要に妨げることがない。

神仙伝のシステムはまさにその「良い」操作性を持っている。

細かく章わけされたことによるストーリー展開のスピード感、一章ごとに移動できる地域を小さくしたことによる、不安感の消失と見通しの良さ。モンスターをアイテム的に使える紅ひょうたん（カプセル怪獣みたい）で強いモンスターをどんどん吸い込む快感とそれを使うときの深い戦略性。そんなことについても書きたかったけれどスペースが足りない。詳しいことは買って遊ぶべし。1989年のRPGはこれをプレイしなくては語っちゃいけないぜ。

↑普通のRPGでいうところの魔法にあたるものがこの"術"である

↑各章ごとに移動できるフィールドが少さく、移動の術もあり、たいへん○

誉めちぎってもバチあたらん

あまり誉めてばかりだと、嘘っぽくなってしまうのだがしょうがないじゃないか。このゲームのことを他人に話したくて今はうずうずしているのだ。

失礼な話だけれど、正直なところこのゲームにはあまり期待していなかったのだ。それが、操作性の良さに感心し始め、プレイヤー思いの細かい心くばりに気づき始める。「わっ！」と驚かされる演出、章ごとにまとめられ、パーティの変遷とともに展開する練り込まれたストーリーを楽しむころにはもう手遅れである。バランス的に厳しい所がいくつか目につきはしたが、それがどうした！　である。ああっ、目の前でベニー松山氏もはまっている。

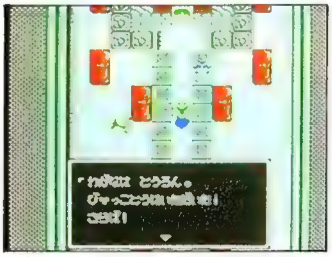
↑こんなセリフも飛び出したりして。しかしアレは本当に難しいと思う

↑お札をはがすと予想どーり怪物（というより妖怪）が出現するのだが……

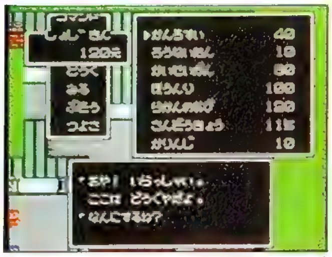
IIやIIIもいいけどさ

春にRPGのビッグタイトルの続編が次々と発売されるのはみーんな知ってる。期待を裏切らないものだってこと。でも心のどこかで、今では"I"と付くようになったあのソフト達で初めて遊んだときの新鮮な感動を欲していなかったか？　1989年はRPGが不作だったよねえ、という人が嘘つきになっちゃう魔法の言葉を教えたげる。「神仙伝」って言ってごらん。

↑仲間は途中で変化する。それぞれどんな能力を持っているのかを把握しよう



↑玄武刀を手にした主人公達。他の刀を集めている"とうろん"が行く手を阻む



↑アイテム、武器に始まり、防具や術や技まで全部こんな感じの名前になっている

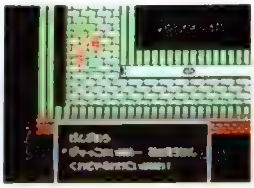
4人の王、四振りの刀を求めて

さわりの展開ご紹介

プレイを始めるにあたっては、まずこの物語の主人公となるキャラクターの名前を決めなくてはならない。ここでは"やん"とでもしておこう。

古代中国の存在するもう1つの世界が冒険の舞台となる。始まりはかつては黄龍城であった護荘館からだ。

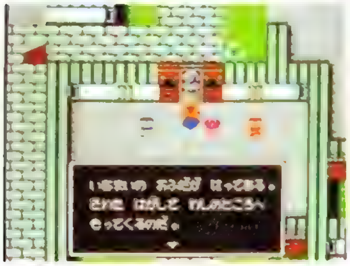
ここで修業を続ける彼は、ある日同じくこの護荘館で修業する"らいち"とともに師のもとへ呼ばれ、修業の成果を試すため、洞の中に貼ってあるお札を持ってくるよう命じられた。怪物達を倒し、帰ろうとすると今まで入れなかった扉が開いている。中へ進むと傷ついた男が1人。助け起こせば襲いくる4人の兵士達の姿が……。「げんぶとう(玄武刀)を渡してもらおうか」

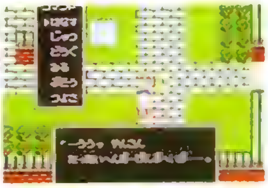


←時折主人公以外の人間達のドラマが見られる。演出が光ってる

ストーリー

1人ぼっちの巨人が死に、その骸から生まれたこの世界。神は自らの持つ力を4つに分け、刀を作った。刀は人の世界の王4人に与えられた。力は正しく働き平和が続いた。が、あるものがその4本の刀を得ようと王達の心に黒い息を吹きかけた。3人の王の心が黒くなったとき、神と4人目の王、そして何匹かの龍がそれに気づいた。主人公を巻き込む大きな戦いがいま……。

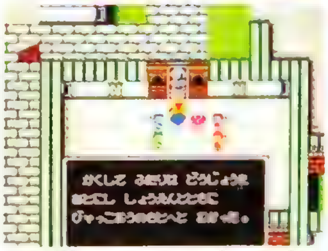




→刀を狙う玄武兵達に護荘館が襲われた

洞の中に倒れていた男の名はしょうえん。4人の王の持つ四振りの刀のうちの1つを悪しき者達に奪われぬよう、洞の奥にかくしてきたという。もう一

←四振りの刀のうちの一本、玄武刀が手に入った



度洞へ戻り、刀を取って護荘館へ戻ってくると、護荘館は玄武の兵に襲われたあとだった。平和な世が終わりを告げようとしている。2人はしょうえんとともに白虎の城へと向かうのだった。

系図

- 天上界
  - 玉帝雷公
  - 西王母
- 地上界
  - 玄武(北)…北海龍王
  - 朱雀(南)…南海龍王
  - 黄龍…………
  - 白虎(西)…西海龍王
  - 蒼龍(東)…東海龍王
- 魔界
  - ?

↑玄武、白虎、朱雀、蒼龍が玉帝雷公より刀を授かった4人の王である。黄龍は千年前の蒼龍との争いで世を去り、護荘館は黄龍城のなごりである。主人公達とどう関わるのか?

ストーリーとともに仲間は変わる

主人公

←護荘館で修業していた武闘家"龍人"の最後の生き残りのうちの1人らしい

らいち

りんしゅう

←白虎王の忠実な部下。玄武城へ乗り込む主人公を助けるために遣わされた

こりょう

←同じく白虎王のもとから遣わされた戦士。玄武城へいざ乗り込むと実は彼か

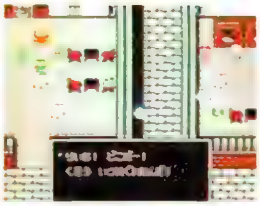
パーティは3人まで組めて、主人公以外の2人はストーリー展開に沿ってどんどん入れ代わっていく。ここに記したのは、ごく初期の仲間達だ。仲間と思っていた人間が実は敵への密通者だったり、以前助けた人物が後で仲間になったり、さらには明らかに敵である人物達と一時的にではあるがパーティを組むことになったり(ここの演出なんかは凄いの一言に尽きる)、3人の枠をフルに使って魅せてくれる!

モンスターを吸い込めっ

白虎の城へと到着した2人だが、城は玄武の兵に襲われ、らいちと離ればなれとなってしまう。玄武の城へ乗り込むため、"やん"は"紅ひょうたん"を求めて風水の塔へと向かうのだった。

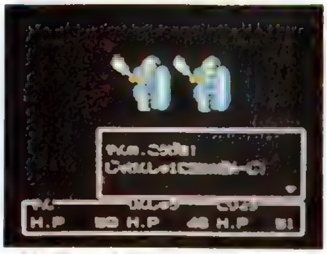
と、展開を追うのはここまでとして、この紅ひょうたんというアイテムが最高におもしろい! モンスターをその中へ9体まで吸い込み、後で戦闘中に呼び出せるのだ。今まで怖かったモンスターが、急に会ってウレしいモンスターに変わってしまう。魔法や、炎を吐く、自爆する(!)など、特殊攻撃ももちろんOK。さあ働け働け!

←主人公達を追うかのごとく白虎城にも敵が!



←混乱の中でらいちとははぐれてしまうのだが……

↑戦士2人を仲間に、白虎城を起つ。白虎刀を持ち去った者は玄武の者でないらしい



↑塔の中には鬼面党と呼ばれる盗賊集団がいる。こんな時こそらいちがいてくれれば

©1989 REM CORP.

カセット データイースト
12月23日発売／¥5900（税抜き）

ユーザーが求めるRPGのスタイル!?

「ヘラクレスの栄光」といえば、ギリシャ神話の人物を起用したリアル路線のRPG。しかし、2作目はちょっとダイタンなイメチェンを…。この意味は？

文●S-MAN

ドラクエタイプのRPGに大変身。主人公は自分自身になり、4人パーティー制を導入。アニメチックなグラフィックは、かなり洗練されてキレイ。

標準的ファミコンRPGに変身!?

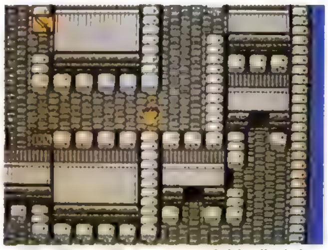
コマンド選択タイプのRPGの代表格は、誰もが「ドラゴンクエスト」と答える現在のファミコンの世界。まずIが発売されて、早くも一躍ファミコンRPGのオピニオンリーダー的存在になった。そうなると、当時の他メーカーは、なるったけオリジナリティーを出さなくちゃいけないために、必死に試行錯誤しながら、かなりいろんなアイデアを盛り込んだRPGを世に送り出すようになってくる。ただ、そのアイデアの中には、展開はもちろんのこと、ゲームを進める上でのコマンド選択方式や、戦闘方式のシステムまで含まれていたよね。つまり、そうしないと「あっ、このゲーム、ドラクエのマネしてるじゃん」って、すぐに決めつけられちゃうからだよね。

でも、今や暗中模索の時代は過ぎ去り、最近では、いわゆるドラクエタイプを、いっそのこと潔く採用するという傾向になってきた。ユーザーのほうだって理解しやすいし、なんつってもわけわかんないプレイしにくさを嫌うようになったんだね、きっと。

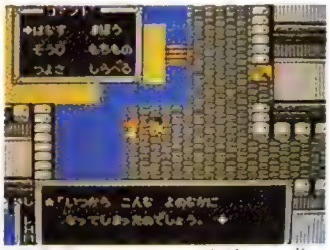
良い悪いは別として、システム面や構成の仕方は、ひとつのカタチとして画一化されてきているわけだけど、それ以外はどうなんだろうか？　以前の場合は、まず見た目の個性にこだわっていたから、敵キャラなんかは相当変わり物があったよね。

「ヘラクレスの栄光」は、グラフィックの点で、一際個性的な存在だった。どっちかつうと、リアル画だったんだもんね。敵キャラだけでなく、登場人物も全てリアル路線だったわけだ。そして今回、シリーズ第2作目。ところが、これがナント、かなり大幅にイメチェンされているんだよね。

この変貌ぶりに、前作の単行本を担当したボクは、ちょっとビックリ。キャラはアニメチックになり、お店その他の雰囲気も、ガラリと変わってしまったんだよね、ホンマモンのドラクエタイプに。これってユーザーのニーズに応えているんだよなぁ……とは思う。個人的には前作の〝オリジナリティ〟が好きだったから若干複雑なキモチではありますが……。



↑街の中は、建物がみんな四角い平屋根なのが特徴的。整理されてて、見やすい



↑会話はすべてウインドー方式。その他、定番のマルチウインドーが大活躍する

闇の魔王を倒すために旅に出る

まぁ、見た目の問題は置いといて、中身がどうなっているのか。こっちのほうが重要だと思うんだけど、まずはストーリー上のことについて。

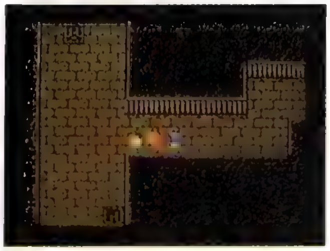
基本的に、ギリシャ神話でお馴染みの登場人物を起用した全体の雰囲気は、前作と同様だ。ただ、ストーリーとしての続編的なつながりはほとんどない（前作は完結してるしね）。前作の主人公・ヘラクレスは偉くなって、今は天界にいるらしいし。

ストーリーをざっと紹介すると、魔物に占拠された世界を救うために、ナナの女王から、闇の魔王を倒す旅に参加してほしいと頼まれる……という設定だ。そこで気づいた人もいるかと思うけど、今回の冒険の主人公は、既存のキャラクターではなく、キミ自身ってことなんだ。

今回の特徴は、4人パーティー制を導入しているってこと。誰1人として受け付けなかった使命を快く引き受ける勇者のキミ、勇気をつけたいために冒険の旅に同行する弱虫のケンタウルス君、心を授けてもらいたい石像の女の子、そして永遠の英雄ヘラクレス。この個性豊かな4人が徐々に合流して、闇の魔王を倒すために旅をするんだ。

総体的に見てみると、このゲームはかなりビギナー（含む低年令層）をカバーした設定なんじゃないかな。いい意味で、分かりやすく、素直な設定だと思うんだ。会話をきちっと聞いていけば、謎解きも難しくないし、移動もラク、アイテムも手に入りやすい。かといって、いい加減なところはないし、RPG本来の旨味をきちっと押えてある。偏執的なマニアにとっては、優等生すぎて物足りないかもしれないけど、そんなヒネクレモンは対象外だもんね。

←先頭から主人公、ケンタウルス、ブロンズ像の女の子。名前はキミがつけるんだ。これに最終的にヘラクレスが加わる



↑ダンジョンの内部も、実に見やすい。宝箱は、開けても不要ならば元に戻せるのだ

↑各イベントは、順番どおり、会話をちゃんとメモしてチェックすれば迷いは少ない

誰にでも分かりやすくRPGの楽しみを教えてくれる

移動

冒険の移動方法は、通常の歩いていく方法以外に、魔法、船、旅の翼、アレスの骨（飛行）、そしてなんと犬ゾリまであるという、実に豊富な設定なんだ。船の場合は、最初の頃は自動的に移動してくれる親切さ。凶悪な海の敵とも、会わずにすむんだ。まぁ、この場合はただの連絡船なんだけどね。

↑お尻の穴がキュートな犬ゾリ。このレウシスの周りだけしか使えないのが残念だ

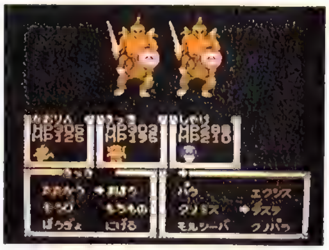
武器

武器や防具の種類は、紹介しきれないほどたくさん用意されている。アイテムを含めていえることなんだけど、割と前作のものを流用している場合が多いみたい。絹のたずなとか、火柱の玉とかね。武器類は、キャラによって使えるものと使えないものがあるので、ちゃんと確かめてから買うようにね。

↑武器と防具は、超たくさんの種類がある。お金もたくさん要るね。預かり所もあるぞ

魔　法

前作では、敵が魔法を使えたのに自分は使えない……つつー試練を強いられたんだけど、今度はこっちもムチャクチャいっぱい魔法が使えてしまうのだ。主人公も含め、みんなそれぞれ使えるし、魔法を覚えるのも格段に早い。もち、使える量もたっぷりと確保されているんだ。



↑通常攻撃と魔法による攻撃をうまく使い分けて、効率よく魔物を倒していこう

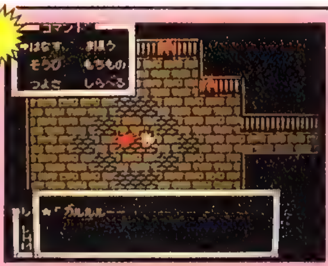
戦闘

そんなわけで、今回の戦闘シーンは武器による攻撃と、魔法による攻撃をいかに使い分けるかがポイントになってくる。ドラクエIIをやった人なら、ごく自然に戦い方がわかると思うケド。ただ、敵によっては、せっかく買い揃えた武器を壊しちまうヤツがいるので、そいつだけは十分に注意しておくれ！

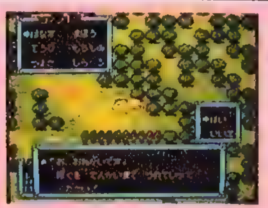
↑この「やまやぎ」がクセモノ。せっかく買った武器や防具を壊されちゃうのだ

まずは仲間と合流するのだっ!!

とにかく、長くツライ旅なので、仲間の１人もいなくちゃ心細いよね。最初に仲間になってくれるのは、ケンタウルスの子供だ。まず、ナナからアテネへ船で渡り、モロモロのメッセージを聞いてミノアの村へ行く。ここに、下半身を土に埋められて、ピーピーいじめられているコがいる。彼を助けるためには、東の洞窟へ行って敵のケルベロスを倒すんだ！

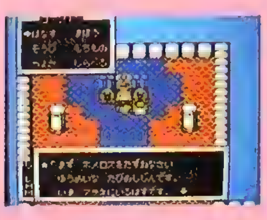


↑洞窟の一番奥に、ケルベロスはいた。十分にレベルを上げてないと、倒せないぞ

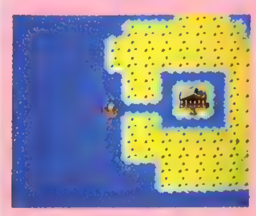


←こうしてケンタウルスは仲間になるんだ

↑街をウロついて自分の部屋に帰ってくると、ベッドの脇にナナの女王の手紙が……

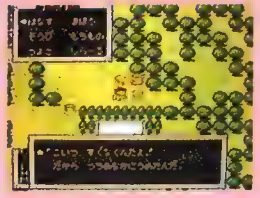


←女王から話を聞き、アテネに向かうんだ

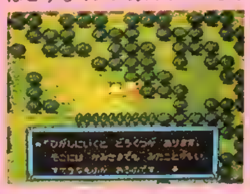


←この連絡船に乗って、アテネへ急ごう

↑謎の詩人『ホメロス』を追って、アテネの東にあるセレネに来てみたものの、本人はどうもミノアあたりにいるらしいんだ



→うっつ、こんなところで青少年のイジメが……



←夜になると、彼はいいことを教えてくれるんだけど……

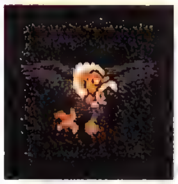
敵キャラのグラフィックは、アニメっぽくてカワイくなった。歩行樹あたりを見比べてごらん。

ENEMY'S GUIDE

歩行樹

←いっちゃん弱い魔物だ。最初はこいつと戦って、経験値を獲得しよう

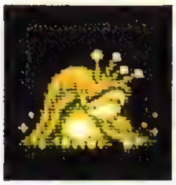
ＥＸ＝４　Ｇ＝４



コンドル

←こいつは仲間を呼ぶので、ちょっとやっかいなのだ

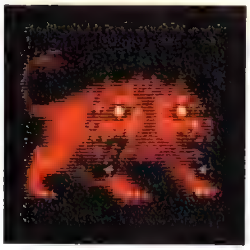
ＥＸ＝16　Ｇ＝８



スラッグ

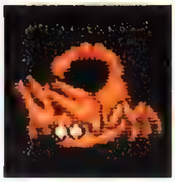
←ナメクジみたいな何だかわかんない魔物。単独で現れることは少ない

ＥＸ＝４　Ｇ＝８



ケルベロス

↑最初のイベントボス。頭が２つあり、攻撃を受けると、２回ダメージをくらうんだ。かなりＨＰがあるので、自分も慎重にＨＰを回復しながら戦おう



スコーピオン

←こいつはダイジョブだけど、これの親玉は毒を吐きかけてくるぞ

ＥＸ＝８　Ｇ＝12

C 1989 DATA EAST CORP

スーパーラグビー

カセット T.S.S
12月27日発売／¥5900(税抜き)

史上初のラグビーゲーム

ファミコンには数多くのスポーツゲームが登場してるけど、不思議なことにラグビーはこのゲームが1番最初。さてさてどんな内容になってるんでしょね。

文●ニョクマム古橋

ファミコン史上初のラグビーゲーム。ライバルチームと対戦しながら自分のチームを成長させ、幻の最強チームに打ち勝つことが目的のスポーツゲーム。

話題の人材派遣会社制作のゲーム

この"スーパーラグビー"は、人材派遣会社である、「T.S.S」で制作したゲームだ。人材派遣会社が、自分のところの"人材"であるプログラマーを使って作っちゃったってところが話題になって、ちょっと前に、新聞紙上を賑わしていたんだ

で、その出来のほうはというと……うーん、って感じ。やっぱファミコンソフト作るのって難しいんだね。

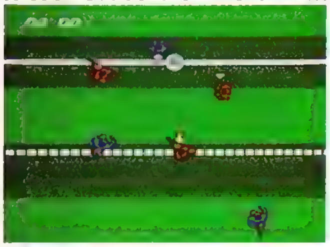
↑リーグ戦の結果がでると、通算成績とともにこんな画面で目を楽しませてくれる

スポーツゲームの面白さとは?

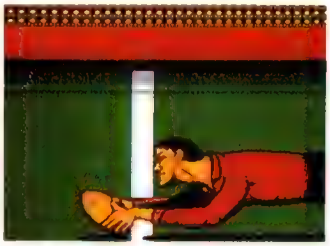
古くはテニスから始まって、野球、ゴルフ、バスケット、サッカー、アイスホッケー、果てはドッチボールやソフトボールまで、このスポーツゲームのジャンルは、実際にあるスポーツのほとんどを網羅しているといっても過言ではないんじゃないかと思う。

なんでこんなにもファミコンゲームにはスポーツものが多いんだろう?ま、ひとつには、ルールが決まっているからゲームに落としやすい、という理由はあるんだろう。だけどもちろんそれだけじゃない。もうひとつの大きな理由として、"ライバルがいる"という点も見逃せないと思う。どんなスポーツにしても、自分以外のライバルとの競い合いがそこにある。ライバルを打ち負かしたり、ライバルよりいい成績を上げることで、喜びを得られるのだ。そしてそれと同じ種類の喜びを、ファミコンのスポーツゲームはプレーヤーに提供できる。だからこそスポーツゲームがこれだけ増えたんだと思う。

その意味では、こうしたスポーツゲームにどうしても必要な要素として、"勝利の快感"というのがどうしても必要になってくる。ゲームに勝って、よっしゃー的な快感を得られないスポーツゲームは、"クソゲー"といわれてもしょうがない。それこそが、スポーツゲームの、一番の面白味となるはずだからだ。そもそも、グラフィックや操作性のグレードアップというのも、すべてこの快感をより深く味あわせるためのものだと思う。勝利の前に白けちゃっては元も子もないからだ。



↑各選手の動かし方は、サッカーゲームによくある[illegible]を使った手法がとられてる



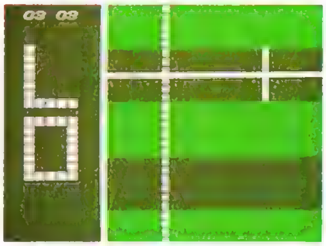
↑トライが決まるとこんなシーンが…。でもちょっと選手の体つきとかが不気味!?

ラグビーの醍醐味を味わえるか?

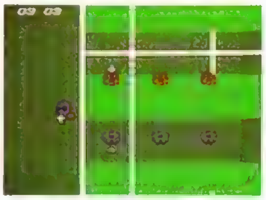
アメリカンフットボールはこれまでにも何本もゲーム化されてるけど、ラグビーはこの"スーパーラグビー"が初めて。どちらかといえば、日本ではアメフトよりもラグビーのほうがメジャーなはずなのに、これは一体どういうわけなんだろう。

それはきっとラグビーが、意外性に富んだスポーツだからだと思う。例えば、代表的なところで、ラグビーのボールの形状。弾み具合によって右へいったり左へいったりする厄介な楕円形をしている。アメフトも同じような形状のボールを使ってはいるものの、アメフトの場合は、このボールが地面に付いた時点で試合は原則的にストップする。だけどラグビーの場合は、逆にそこからがまた面白い。そのボールの"気紛れ"が、ひとつの試合の流れを変えることがあるからだ。

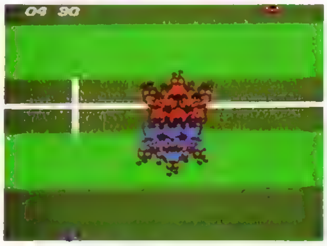
だけど悲しいかなコンピュータにはそんな"気紛れ"を数値に置き換えることは難しい。ラグビーの醍醐味を伝えるには、もっと人間味が必要になってくるのだ。やっぱりラグビーはゲームにするには難しい。



↑サイドのラインからボールが出ちゃうと"LO(ラインアウト)"。表示の仕方が大胆



←で、スローイン。タイミングが問題なのだ



↑スクラムは、選手を"かたまり"として一括表示。もう少し工夫してほしい気も……

ラグビーの歴史のおべんきょ

ラグビーはイングランド(イギリスのことだよ)で生まれたスポーツ。あの有名なイングランド対スコットランド戦が開催されたのが、1871年っていうんだから、かなり歴史のあるスポーツだよな。ま、当時は、ラグビーじゃなくてフットボールという名称で親しまれていたんだけどね。

ただ、イギリスっていうのは伝統と気品を重んじるお国柄。で、コマーシャリズムを嫌っていたもんだから、世界規模の大会が開かれたのはなんと2年前のことだったんだ。

日本に上陸したのは、明治32年。慶応大学の英語教師E.B.クラークと日本人学生有志によって結成されたのが日本初のラグビーチームって事になる。今では高校ラグビー(花園ラグビー場)や伝統の早慶戦などが盛り上がってるぞ。

史上最高のラグビーチーム…BLACKSを打ちたおせ!

モード&タイムセレクト

選べるモードは3つ。リーグ戦モードは、ライバルチームを相手に戦いながら自分のチームを成長させていき、幻の最強チーム"BLACKS"を打ち倒すのが目的。練習モードは文字通り練習のためのモード。VSモードは、コンピュータじゃなく、友達相手に対戦できるモードだ。それぞれ、タイムセレクトによって、試合時間をハーフ5分、10分、計10分、20分に設定できるぞ。

↑モードはリーグ戦、トレーニング(練習)、VSの3種類が用意されているぞ

↑時間は、ハーフを5分か10分(計10分・20分)で選べる。実際はもっと短いけどね

能力設定&チーム名登録

ゲームスタート時点で、プレーヤーには60ポイントの能力値が与えられてる。で、このポイントを6つのパラメーター(下表参考)に振り分けることでオリジナルチームが作れるんだ。リーグ戦で相手チームに勝てばその点差によって1~5ポイントを貰えるから、自分のチームを成長させていくことも可能。因みに、チーム名もアルファベット6文字以内で設定できるぞ。

↑チーム名の登録と能力設定の画面は共通。タックルは初期の段階でMAXにしちゃおう

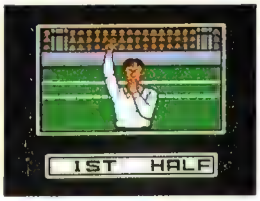
① RUNNING	ボールを持っていない選手の走るスピードを表す数値
② TACKLE	タックルの強さを表す数値
③ STAMINA	スクラムの押しとタックルの当たりの強さを表す数値
④ PASS	パスしたときのボールの飛距離を表す数値
⑤ KICK	キックしたときのボールの飛距離を表す数値
⑥ TECHNIQUE	ボールを持った選手の走るスピードを表す数値

試合開始

モードと時間を選択してチームの名称登録と能力設定を行ったら、いよいよ試合開始だ。

審判が前半戦開始の合図のホイッスルを吹いたら、まずは自チームからのキックオフ。キック力があれば、ボールはセンターラインを越えて、相手チーム陣内まで飛んでいくはずだ。ボールをキャッチされたら、あとはボールを早く奪うように、タックルをビシバシ仕掛けちゃおう。

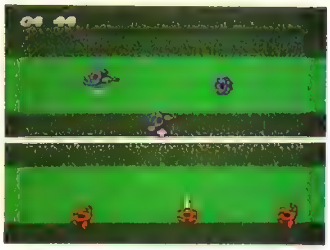
←登録、設定がすべて終わると、試合開始だ



←まずは審判が前半戦開始のホイッスルを…

オフェンス

攻撃(オフェンス)はボールを持った選手の走力と、パスワークの2つが決め手だ。ただし、パスワークをうまく決めるにはある程度の走力が必要。勝ちを狙うなら、パスに頼るよりも、走力を上げて敵の選手をブッちぎったほうがいいみたい。最速になれば相手のゴールラインまでまっしぐらだ。



↑走力のハラメーターが高いと、相手選手に触れもせずゴールラインまでまっしぐら

ディフェンス

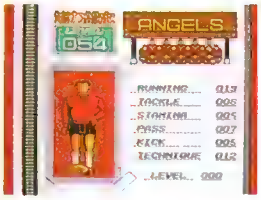
防御(ディフェンス)は走力とタックル、スタミナが決め手。この3つのパラメーターが充実していれば、相手選手からボールを奪うのはたやすい。ボールを奪いさえすれば、すぐ攻撃に移れるんだから、一番最初のポイントはこの3つのパラメーターに集中させちゃってもいいかもしれないね。

↑タックルとスタミナがあれば、相手選手からボールを奪うのも楽勝 これチェック

ライバルは全6チーム

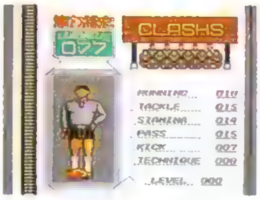
リーグ戦で戦うことになるのは下で紹介する6チーム。ただし、"BLACKS"はほかの5チームとのリーグ戦で優勝しないと対戦できないけど。また、それぞれどのチームも特徴を持ってるから、試合前に作戦を練っておこうね。

ANGELS



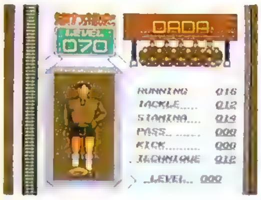
←走力とテクニックが抜群。スタミナには難アリ

CLASHS



←タックル、スタミナが抜群。スクラムも得意

DADA

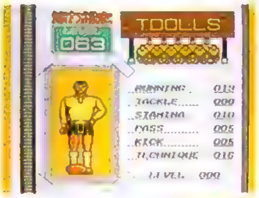


←タックルとスタミナが強力。力で押してくる

JAMS

←攻撃型のチーム。キックを使った速攻が得意

TPOLLS



←攻撃、防御ともAクラス。パスワークは二ガ手

BLACKS

←すべてにおいて完璧な史上最強のチーム

© TSS 1989

カセット サン電子／12月下旬発売
¥6200

久々にアクションゲームがやりたくなる

バットマンと銘打ってあるが、この作品はそんな、キャラで売るだけのモノではありません。ファミコンゲームの基礎、ACGを楽しみたいという人へ…。

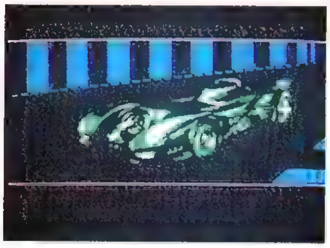
文●タイレル辻

映画「バットマン」の公開とほぼ同時発売されるファミコン版。スクロールタイプのアクションゲームだが、映画的演出をふんだんに盛り込んでいる。

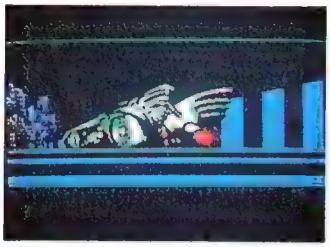
なぜバットマンなのか？

ども。久しぶりの辻です。アクションゲームになるとかり出される私であります（というより、おもしろいアクションゲームとなると原稿を書きたくなってしまうんですな。わがままなヤツでスンマセン)。さて、このバットマンというアクションゲーム、システムもまあまあ、動きがとってもよいし、面白い！　買って損なし！　と言いきって大丈夫な、比較的めずらしいゲームなのでありますが、なぜバットマンなのか、これがさっぱりわからない。「バットマン」とタイトルを打つ意味がまったくないんでありますな。ゲームの感触や、キャラの動きからいったら、スパイダーマンと言った方が良いのではなかったのか、なんて思ってしまうわけですね。私は、こういった他から借りてきたキャラクターで商売をしようという根性が大キライなのであります。なぜなら、そういうものは大した事がない、という先入観が、どうしてもユーザーに出やすいからです。

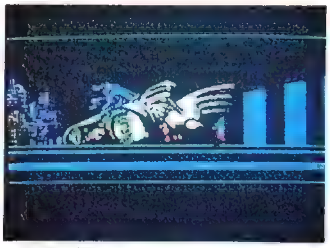
いやいや、決してこのゲームが悪いといってるわけではございません。むしろその逆であります。キャラクターゲームの難しいところは、そこそこ売れるけど、決して大ヒットにはならない、というところにあります。売れる本数が読めるってやつですな。逆に、オリジナルゲームは、知名度が少ないので、ドカンと人気が出て売れるか、はたまた泣かず飛ばずの大赤字になってしまうか見切りが非常に難しいものなんです。そういう点からこの作品を見ると、あまりにももったいないような気がしてならないわけなんですな。ゲームの出来からいえば、ロックマンには及ばないものの、それに近い出来の作品といえましょう。だからこそ、ロックマンや、古くからあるドラキュラのようにオリジナルタイトルで勝負すれば、根強い固定ファンがついて、II、IIIへの展開がしやすくなっていくってなもんです。しかし「バットマン」と銘打ってしまうと、ロイヤリティー等の関係から作ってハイおしまい、てな感じにならざるを得ません。それじゃもったいないんじゃないですかと、言いたくなってしまうんですね。



↑これがバット・モービルという、バットマンの自家用車である



↑約7Mのボディに、格納式プロテクター、ホーイールハブの中に強力な弾薬を装備



↑数々の装置はすべてボイスリモートコントローラーで動く

仕掛けはなかなかのもの

ま、左の文章は辻の勝手な言い分なんですから。このゲームがなかなか面白いからこうまで言い切れると思って、読んでやって下さい。ああ、人間が丸くなったなぁ。体もだけど……。

さて、肝心のゲームの内容の方ですが、アクションゲームは仕掛けが命と申しまして、おもしろい、そして困難な障害をいかに作り上げていくかがポイントとなるわけです。出来の悪いアクションゲームは、この辺を考えて作ってない。だからただ難しいばっかりで、苦痛だらけってな感じになってしまいます。

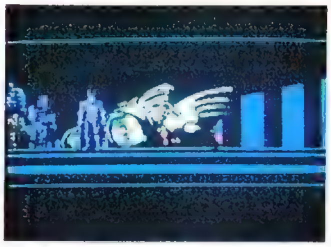
しかし、このバットマンの仕掛けはなかなかよく出来ている、と言えましょう。特に、右Pのように、壁へばりつきジャンプを使って進んで行く、というアイディアはなかなかのもの。しかも動きが滑らかで、へばりついてジャンプする感触が、コントローラーを通じて伝わってきます。こんな感触は久しぶりですなあ。

攻撃パターンは4種類。しかし、ショット関係はあまり特徴というか、差がありませんので、好きなのを使って行くことになるでしょう。

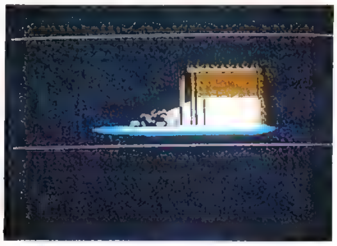
ステージ構成は、通常エリア＋ボスエリアで1ステージ、それが5ステージ分ある、というわけです。コンティニューも完備してるし、根性さえあればラストまではいけるってやつでしょうか。中には、タマがないとキツイところもあったりして、コンティニューが邪魔になったりもしますがね。ライフはダメージ制です。

ところで、まだ私は映画「バットマン」を見てません。いつもなら、映画関係の広告代理店勤務W君が試写券を山ほど持ってきてくれるんですが、今回は「特別関係者だけとかいって回ってこねーや」との事でした。ですから、バットマンの紹介、というありがちなパターンは省かせて頂きます。子供心に、バットマンテレビシリーズを見た記憶はあるんですけどね。なんか相当内容が違ってるみたいだし……。ちなみに、私はジョーカーが結構好きでありました。なんでかはもう忘れちゃったけどね。

↑このようにエリアが変わるごとにアニメーションシーンがあるという懲りようだ



↑しかし、このゲームにはバットモービルでの戦闘はできないんだ。もったいない…



↑前輪上部には特殊マシンガンを2機装備している。フタは捨ててるみたいだな

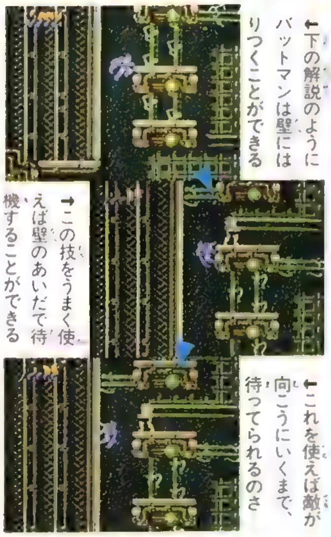
壁にはりついて進んでいけいっ！

攻撃パターン

バットマンは、通常パンチで敵を倒して行く。しかし、敵の落として行く弾丸を拾うことによって、３種類の飛び道具が使えるようになるんだ。まず最初はバットラング。これはブーメランのような武器だ。攻撃の範囲が狭いけど、弾は１しか消費しないぞ。

お次はガン。弾が一直線に進んで行く。敵が前方にいれば必ずあたるだろうて。消費弾数は２。

最後は手裏剣。消費弾数３とちょっと高めだけど、上、中、下段と、３発同時に発射されるので、広い範囲に渡って敵を攻撃できる。動き回る敵にはこいつで攻撃だね。



←下の解説のようにバットマンは壁にはりつくことができる

←この技をうまく使えば壁のあいだで待機することができる

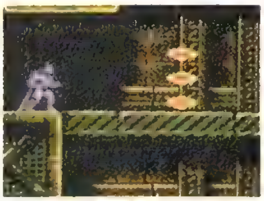
←これを使えば敵が向こうにいくまで、待ってられるのさ

壁はりつきジャンプ！

←これが普通の攻撃。ただ単にパンチをかましてるだけ

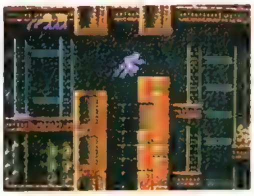
↑バットラングという、ブーメランのような武器。遠くまではいかない

↑ガンである。消費弾数は２。弾は敵を倒すと落としていく。それを拾っていくことになるんだね。弾がなくなると使えなくなるが、また拾えば使える

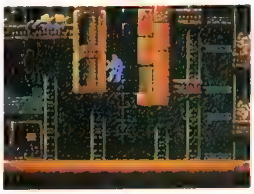


←手裏剣。消費弾数３。上下に広く攻撃できる

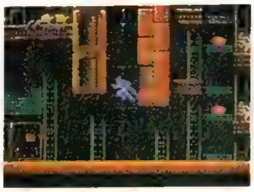
躍動するバットマン!!



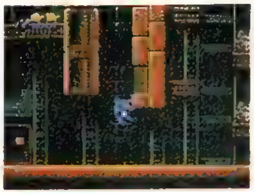
←壁にはりついて、ジャンプする



←壁についたと思ったところでAボタン！



←するとはりついて逆方向へジャンプする

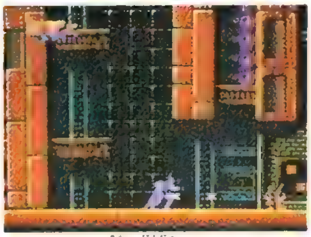


←これを繰り返せば上へ登っていける

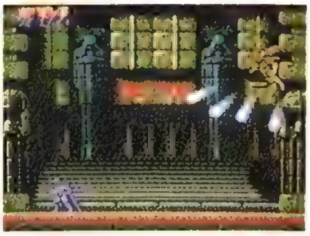
ステージ１

ゴッサムシティ。暗く、そして荒廃した犯罪都市。このエリアは、メインストリートと、ビル群、そしてボスステージであるシティホールの３つで構成されている。ここは、バットマンの壁はりつきジャンプの練習ステージといってもいいだろう。それにショットパターンのね。ジャンプは、メインストリートのところでもできるけど、やっぱり左の写真のような、ビル群で練習しておいた方がいいようだ。あとはやっていくだけ。ラストの敵は空中を飛び回るフライド軍曹だけど、下に降りて来たところをショットするだけ。弾さえあれば誰でも倒せる。

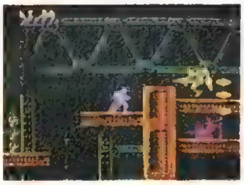
←敵もガンで攻撃する。アクションゲームの基本的攻撃って感じだね



↑これはボス前の忍者。こいつがなかなか強いんだ。ただ、なまじっか武器で攻撃するよりも素手連射？の方が効くようである



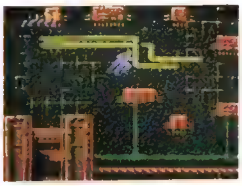
↑これがステージ１のボスキャラ、フライド軍曹である。上空から４発の弾を発射してくる。下に低空飛行する時を狙って攻撃するしかないのだ



←この敵は中盤の強敵。マシンガンで飛行しながら攻撃して来る

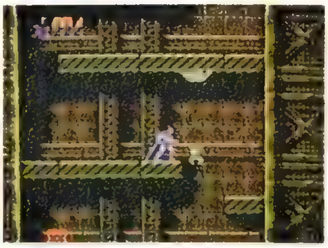
ステージ２

毒ガスの精製工場というだけあって、このステージから仕掛けがグッと増えてくる。エリアは３＋ボスとなってる。最初の廃液工場エリアでは正確なジャンプが要求されるし、配電盤エリアでは微妙なジャンプ具合いが必要になっている。壁にはりつく距離、というか位置は、ジャンプの強さによって変えていけるので、それを利用しながら進んでいくようになってんだよ。そして鉱石工場では、ベルトコンベアで進み、爆弾をうまく避けながら下へ下へと落ちていくようになってる。そして中枢部のボスは…。と、今回はここまでだ。

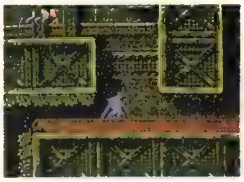


←下の毒水につかるとダメージをくらう。脱出に手間くうぞ！

↑ここから、うまく壁ジャンプしていけば右へまわらなくても上に行けてしまう



↑天上からミサイルが落ちてきたり、下へ落ちて行かなければならないステージだ



←ベルトコンベアの先にはボスコンピュータ、ジャネシスがいる

TM & © DC COMICS INC. © 1989 SUNSOFT

あのパズルゲームが帰ってきた

1作目のエッガーランドから根強い人気を誇るパズルゲーム。キャラクターはおなじみのヤツ達だが、チャレンジしがいのある50のラウンドが待っている。

文●久生・K

ディスク版だった1作からカセットでの4作目。アクション+パズルゲームの基本にグラフィックをアップし、難しさもアップした知的頭脳ゲーム。

シリーズの原点・エッガーランド！

『エッガーランド』をご記憶でしょうか？ この4作にもわたるエッガーワールドの基礎を作ったディスクシステムによるゲームでした。それもパズルだけでなく、アクション要素もゲームとして無理なく取り入れられていた、バランスのいいゲームでした。

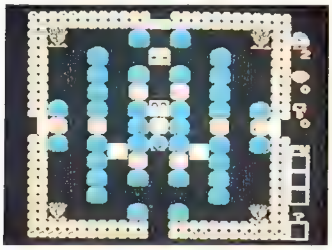
ゲームに人見知りするところのある私は、アクションが苦手な事にもめげず大いにトライする気にさせられました。もの凄いことだと思います。アクションにかなり手こずって先に進めず、悔しい思いは何度もしましたがそれでも楽しいものでした。

既に1作目でシステムが完成していたことも含め、完成度が高くキャラクターにも個性があって、楽しめるゲームの代表作と言えたでしょう。こんなゲームが、息が長く誰にでも愛されるのではないでしょうか。なんて、演説ぶって言ってますけど、詰まるところ単純でもおもしろいゲームが一番なんですよね。シンプル イズ ベストの精神がゲームをやる方にとっても、一番嬉しいことだと思います。

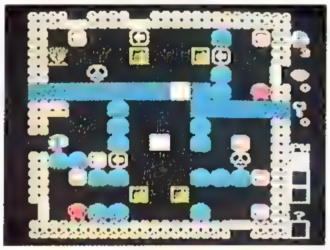
4作目はゲーム全ての面に関して、パワーアップされていると言えましょう。特にグラフィックはがんばっています。1つの面に川はあるし、砂漠まであります。モンスターが入ってこれないお花畑だってあるんです。画面の綺麗さもさることながら、なんと言ってもゲームの難しさは半端じゃありません。そのせいか旧作などに比べ、どちらかと言うとアクション要素は少ない気もします。その点にさみしい思いをする人もいるでしょう。

そして今回の舞台となる全50面にもなる魔獣の塔。各面ごとに唸りながら進むことになるでしょう。それくらい今回のパズルとしての要素は難しいものがあります。突破するまでには、試行錯誤を繰り返していくほかありません。とは言っても、難しいゲームには比例して増えるチャレンジしていく楽しさ、クリアした時の嬉しさは、旧作以上であることを保障します。全ての面をクリアしたら、その先には何が待ち受けているか？ それはクリアした人にだけ与えられるものだから……。

↑ディスクシステムのＳＥＴ Ｂというのがなつかしい。エッガーランドの1作目



↑すでに、モンスターの性格も確立していた。初めは動きについていけなかったな

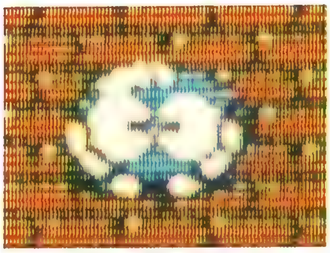


↑ＭＡＰのほうも結構つらいものがありました。次の階に進めなくて苦労しました

またもやララちゃんさらわる

今回で4度目になるエッガー大王の挑戦。まったく懲りている様子のないエッガー大王は、またしてもロロの元からララちゃんをさらい、不敵な挑戦状を突きつけてきたのです。不滅と呼ぶべきか、しょうがないヤツと言うべきか大いに悩むところではありますが、やっぱり負けたままでは悔しかったのでしょう。というわけでロロはララちゃんを救うため、果てしない冒険に旅立つのです。今回は今までと大いに装いを替え、ダンジョン風な塔が舞台となります。さすがに4度目挑戦、敵も次々と周到な罠を仕掛けてきます。

↑エッガー大王にさらわれてしまったララ嬢。どこに閉じこめられているのかは不明

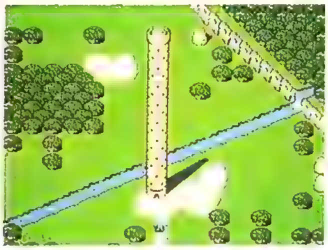


↑ララの救出に4度目の冒険に旅立つロロくん。向かうは50の部屋を持つ魔獣の塔

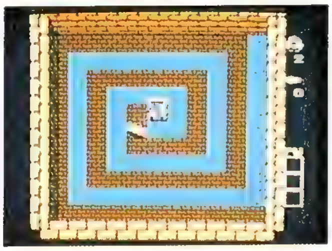
今度の舞台は魔獣の塔！？

この塔は魔獣の塔と呼ばれ、1フロアに5つのルームがあり、全部で10のフロアで構成されています。この1フロアのルーム1から挑戦を始め、ルーム5まで、そして2フロアのルーム1へと進むことになるのです。とは言っても、基本のシステムは今までのまま、取っつき易さは変わりません。

モンスターをやり過ごし、ハートフレーマーを全て取ると宝箱が開き、鍵ならぬ、宝石が現れます。これを取るとモンスターが全て消え、次の部屋への扉が開きます。ルーム5の場合はどこからともなく階段が現れ、次の階へと昇れるようになります。各ルームごとにパスワードが付いたせいか、前の面に戻って、またやり直すということが出来なくなってしまったのは、ちょっと残念な気もします。但し、パスワードの良い点は、全部終わってしまっても、ルームを選んで再チャレンジできる。これは○なシステムです。



↑こちらは大王が挑戦として用意した魔獣の塔。凶悪な仕掛がいっぱい詰まっている



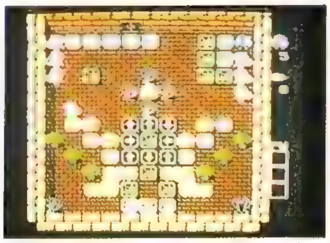
↑1フロアに部屋は5つ。5つ目の部屋ははじめドアがなく、クリアすると階段が…

モンスターを閉じこめやっつけ、エッガーランドを制覇する。

基本はじっくり観察

ゲームとしては単純明快なゲームシステムにも関わらず、けっこうひねってあって難しい、頭を使わなければならないのが、パズルゲームの特徴でもあります。このロロもご他聞に漏れずというより、パズルゲームの代表選手と言えるでしょう。

そこでまずは、モンスターの性格を良く知り、使えるアイテムの性質をつかむことです。そして各ルームのつくりを観察しましょう。ハートマークのハートフレーマー、これを全部取らなければ宝石箱は開いてくれません。それには緑色に光っているブロック、エメラルドフレーマーをいかに移動させるかにかかっています。このエメラルドフレーマーは、モンスターの攻撃を防ぐ役目もある重要なアイテムです。

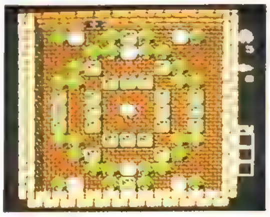


↑大王の挑戦の1つ。どの部屋もまず解くための鍵となるところを見つけること

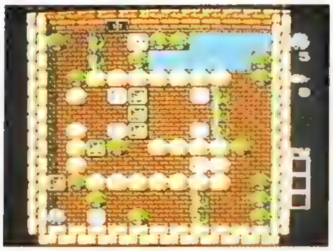
全部で50のルームには……

50にもわたるルームの中には、不思議なことに川が流れていたり、岩がゴロゴロあったりと、見た目のバリエーションも豊かです。しかしながら、これは見た目だけの問題ではなく、ちゃんと各ルームの性格にもなっている事をお忘れなく。

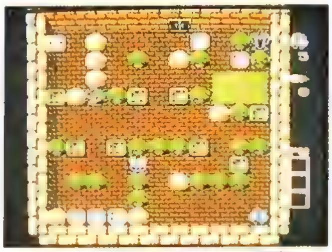
どこのルームにもある木は特殊な働きはありませんが、岩はパワーのハンマーがあれば壊すこともできますし、お花畑は敵が入って来れない安全地帯です。ただし、敵の攻撃は受けますが。矢印で表示されている一方通向は文字通りの意味ですが、この表示のたくさんある場所は、ほとんどトラップと化してますから、良く見て行き先を読むことが必要です。そして、いろいろなルームで頭を悩まされる川があります。モンスターを上手に利用し、渡ったり、流れに乗ったりしなければなりません。他にも砂漠や、溶岩の川もあります。



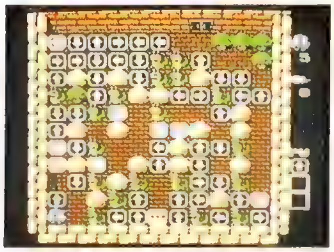
←木は迷路の役もしている。敵の攻撃は防げない



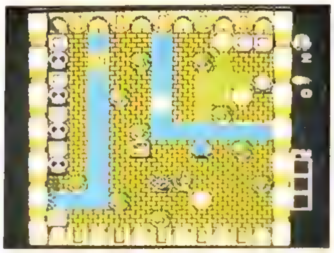
↑岩は敵の攻撃を遮断してくれる。PWでハンマーが使えれば、邪魔な岩を壊せます



↑モンスターが入って来れないお花畑。ただし、攻撃は受けてしまうので注意が必要



↑一番大変だと思う一方通行。PWで矢印マークが使えると、方向変更が出来るよ

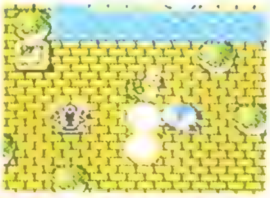


↑利用頻度も方法も、色々あって困るのが川や池。溶岩の川なんていうのもあります

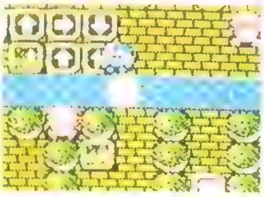
エッガーショットをフルに使う

各ルームをクリアするためには、絶対マスターしなければならないのが、このエッガーショットです。ゲームの始めにパスワード入力を選び、CSTMと入力すると、ショットをⒶボタン、Bボタン自由にセレクトすることもできますのでお試しあれ。

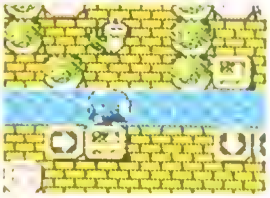
さて、エッガーショットを撃つには、まずハートフレーマーを取る事。ハートフレーマーを取っても、全部がショット数にはならないのでご注意を。1つのハートフレーマーを取ると、2発分のエッガーショットになります。これでモンスターを撃つと玉子になるので、移動させハートフレーマーを取ったり、川を渡る橋の代わりにしたり。もう1つ、川に浮かべてその上に乗り、流れに乗るのに使えます。玉子は放っておくと元のモンスターに戻ります。



→玉子にしたところ、これの利用価値は大です



←橋の代用に玉子を川へ。一度使って消える時も…

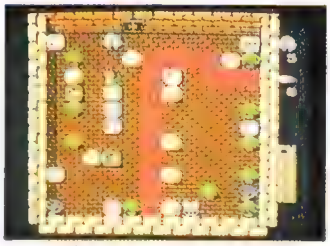


→川によって流れは違う。沈んでくとこじゃないよ

こんなパワーアップもある！

画面右下にある、PWの文字の下にマークが表示されていたらそのパワーを使うことができます。ただすぐは使えなく、ハートフレーマーをいくつか取ると使えるようになります。

3種類で、橋は川に橋を掛けられ、一方通行マークは矢印の向きを変えられます。ハンマーは邪魔な岩を、たたき壊すことが出来ます。大抵1度きりなので使う場所は慎重に選びましょう。



↑PWは初めからある時も、途中で増える事も。ハートを集め使えるようにする

ユニーク&小憎らしいモンスター

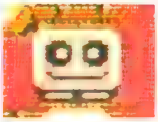
［スネーキー］［リーパー］

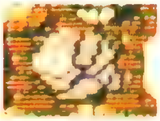
攻撃してこないタイプ。左は動かないおとなしいモンスター。右は動き回るが、触るとその場で寝てしまう。

［コル］［スカル］

ハートを全部取ると動くタイプ。左は目の前を横切ると炎を吹きかけてくる。右は突然ダッシュして追いかけてくる。

［ロッキー］［アルマ］





動いているタイプ。右はロロの正面か後ろにくるとダッシュしだし、左は転がりながらきて物にぶつかると止まる。

［メドーサ］［ドンメドーサ］

前後左右に呪いの視線を放つタイプ。右は動かないが、左は前後左右に移動しながら攻撃してくる最強モンスター。

C HAL LABORATORY

話題騒然!!唯我独尊!! 明るく陽気にデータ野球

ベストプレープロ野球II

愛してるう～

■アスキー ■3月発売予定
■¥6800 ■カセット

ベスプレファンの皆さま、出ますよ。やっと出ます。歓喜、随喜、滂沱の涙／ 驚天動地のハ・ハ・ハーマン〃 とゆーワケで、ファミコン野球ゲーム界に革命を起こした"ベストプレープロ野球"が、装いも新たに"ベストプレープロ野球II"として帰ってくるのです。「これが、泣かずにおらりょーか」であります。平成2年は"ベスプレII"の年であります。"ファミスタ'90"なにするものぞ／ さぁ、平成2年も、しっかり監督しよーぜい〃 などと舞い上がってしまうほど、うれしーのだよ、ベスプレIIの発売は。キミもそうだろ？

今年のプロ野球ってば、すごかったよなぁ、うん —ごあいさつにかえて—

文 北枕獲

ども、スワローズファンクラブ会員の北枕です。それにしても、今年のパリーグはすごかったねぇ。バッファローズが優勝を決めたのが129試合目でしょ。しかも、1位、2位、3位の勝率の差が、それぞれ1厘ずつだったもんね。いやぁ、すごい。去年、今年と熱パとゆー言葉にふさわしいペナントレースだったね。それにひきかえセリーグだ。ジャイアンツ独走だもんなぁ。日本シリーズも、それなりに劇的だったしね。真の日本シリーズのMVPはバッファローズの加藤哲郎って意見も根強いよーですな。久米さん、ご苦労さまでした。

ま、ペナントレース、日本シリーズに関することはおいといて、と。あっちこっちでいろんな人がコメントしてるしね。

とーぜん、話題はスワローズなのさ。まずは苫篠賢治さま、新人王おめでとうございます。来年こそ、盗塁王を取って下さいね。池山隆寛さま、ベストナイン、三振王おめでとうございます。来年も振り回して下さいね。ホームランと同時に、三振もあなたの魅力です。ラリー・パリッシュさま、本塁打王、ベストナインおめでとうございます。来年（も、いますよね？）は、打点王と併せて二冠を狙って下さい。

来年から、スワローズの監督は、あの野村克也さん。うーん、どんなチームになるのか、想像もつかんな。これほど、チームカラーと監督にギャップがあるとゆーのも、めじらしーんでないかい？ ま、不安と期待が半々、いや、不安の方がちょっと大きいかな…。まぁ、スワローズもやっと若手が育ってきたし、2年後にはV争いもできるかな？ なんて考えてる、今日この頃なのです。ギャオス内藤クン、鈴木平クン、加藤博人クン、川崎憲次郎クン、岡幸俊クン、キミたち若手投手陣が、スワローズの未来を握っているんだ。がんばってくれよな。荒木大輔さま、高野光さま、伊東昭光さま、早い復帰をお待ちしております。そして、関根潤三さま、若松勉さま、ご苦労さまでした。若松さん、早く帰って来て下さいませ。やはり若松監督が、一番ハマるんですよ、私の中では。

うむ。見出しと内容が一致しとらんな。ま、世の中、こんなもんか。てなワケで、ベスプレII発売、めでたい〃

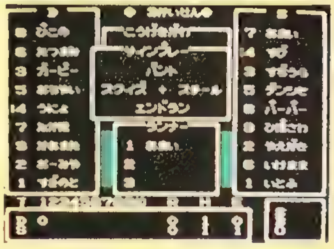
ベストプレープロ野球に愛をこめて

初めてアスキーでベスプロをプレイしてから、もう1年半がたつ。ここ数年、自腹で買った数少ないソフトの一つがベスプレだった。いまだに自宅のファミコンで動いてるのもベスプレだ。

これだけ、長期間遊べるソフトってベスプレだけだ。ドラクエもウィズも数ヵ月は遊んだけど、ベスプレは1年以上だもんな。

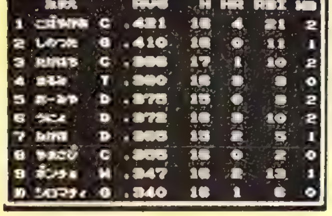
野球ゲームからアクション性をとっぱらい、純粋なSLGにしちゃったセンスには感心するよ。自分もCOMゲームに関わっている以上、こーゆー斬新なモノを創りたいよね。

考えてみると、COMゲームの楽しさを教えてくれたのは、ベスプレだったよーな気がする。ほんと、仕事抜きでサンプルロムで遊んでたもんな。愛着あるんだ。もしかしたら、IIが出ても、こっちで遊ぶこともあるかもね。



↑ベスプレのバックスクリーンだ。なんの飾り気もないシンプルさ。すてきだ

↓前作では個人成績は10位までしか表示されない。だから余計に燃えたんだよな



メインメニュー

↑メインメニューは6種類。これはベスプレといっしょだね

ベスプレIIってね、前作に比べてすっごく親切になったんだよ。例えば試合結果だけを表示するスキップとか、日程表で設定できるオートプレーとかさ。詳しくは、この後、説明するからね。データを変更しただけではなく、ユーザーが遊びやすいようにシステムをアップして出すなんて、アスキーさん、ニクいねぇ（おっと、データだけ変えた“改訂版”てのもあったっけ）。

①リーグデータ

←ベスプレIIでは、球場とモードの種類が増えたんだ

これは、基本的に前作と一緒だ。前作だと“セロリ・リーグ”“パセリ・リーグ”を選択するのに、セレクト＋AあるいはBを押しながら電源を入れなきゃいけなかったのが、ここで選べるようになったんだ。“チーム名”の変更、“DH制”の選択は、前作と同じね。

“モード”はMAN、COM、SKPの3種類になったんだ。MAN、COMは分かるよね。SKPってのは試合内容を表示しないモードなんだ。SKPのチーム同士の試合は、大幅に時間短縮できるってワケ。

“球場”は、ホームグラウンドの設定だ。ベスプレIIでは、球場のタイプが2種類になった。人工芝のAタイプは、イレギュラーは少ないけど疲労しやすい。内野が土のBタイプは、疲労は少ないけどエラーが出やすいってワケ。

大きく変わったのが“監督”だぞ。なんとCOM監督の性格が設定できるよーになったんだ。データは9項目、チームによって監督の個性が変わるなんて、楽しいじゃないか！

“タイプ”。スタメンを決定するとき、攻撃力、守備力、どちらを重視するか。

“投手交代”。完投型は先発完投をめざし、継投型は早めに投手を交代する。

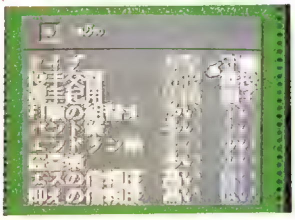
“選手起用”。スタメン決定、代打を出すとき、過去の実績を考慮するか、現在の調子（打撃指数）を優先するか。

“打順の組替え”。スタメンを、あまりいじらないか、積極的に組替えるか。

“バント策”“エンドラン策”“盗塁策”。それぞれの作戦を多用するか、あまり使わないか。

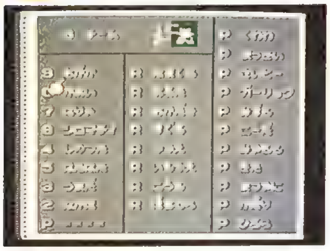
“エースの信頼度”“抑えの信頼度”。投手の信頼度は登板機会や、登板回数に関係してるんだ。

うーん、楽しそーだなぁ。



←ベスプレIIではCOM監督の性格設定ができるぞ!!

②チームデータ



↑打撃指数、スタミナ指数が一目で分からなくなっちゃったのは、ちょっと残念

各チームの選手データ、成績の確認や変更、野手の先発オーダーの決定がここで行えるんだ。気がついた？　なんと成績の設定までできちゃうんだよ。今度は、もっとも、ここで成績をいじってタイトルを取っても、うれしくもなんともないけどね。

前作では、選手のデータと成績が、別々になってたけど、ベスプレIIでは、同じ画面になって、見やすくなったぞ。ただ、打撃指数と投手のスタミナは、一目で分かるようにしてほしかったな。

◆野手

野手は16人いるんだ。で、左側の8人（DH制ありなら9人）がレギュラー。選手名にカーソルを合わせAボタンで、各選手のデータ画面になるんだ。データを簡単に説明しよう。特に書いてない限り、S、A〜Eの6段階評価だ。

打席…Rは右打ち、Lは左打ち、Sはスイッチヒッターね。

タイプ…Pはパワーヒッター（大モノ狙いの引っ張り形）、Sはスプレーヒッター（左右に打ち分け広角打法）。

守備力…それぞれの守備位置での守備力。＊は守ったことがないってこと。

肩…肩の強さ。　足…足の速さ。

眼…選球眼。　実績…過去の実績。

スタミナ…シーズンを乗り切る体力。

巧打…バッティングの巧さ。

長打…パワー。打球の伸びを示す。

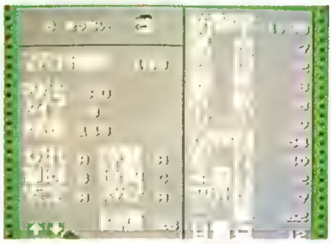
信頼…ランナーが得点圏にいるときの勝負強さ。−2〜＋2。

対左…左投手に対する打撃の強さ。−2〜＋2。

打撃指数…打撃の調子を表す変数。約150〜400。

打撃成績は、説明、いらないよね。

◆投手



投手は11人。COM監督の場合、上5人が先発、次の4人が中継ぎ、下の2人が抑えだ。1番上がエース、1番下が抑えの切り札ってワケだ。

じゃ、投手のデータね。

投法…Rが右、Lが左、Oが上手、Uが下手。つまり4種類の投手がいるわけだ。

タイプ…A　直球、カーブ主体の本格派。A＋は、プラス落ちる球。

B　直球、スライダー主体の速球派。B＋は、プラス落ちる球。

C　シュート、スライダー主体の変化球投手。

D　カーブ、シンカー主体の軟投投手。

球速…直球の速さ。120〜158。

切れ…球の切れ。変化球の鋭さ。

制球…コントロールの良さ。

安定…低いと、突然崩れたりする。

球質…球の重さ。　技術…投球術。

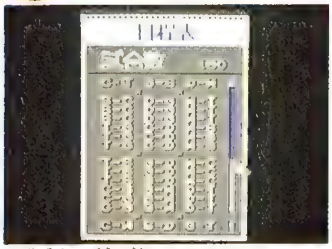
スタミナ…完投能力。

回復…1日に回復するスタミナ指数。登板した日は半分回復。0〜40。

スタミナ指数…投手の疲労度を表す変数。1球ごとに減る。0〜200。

投手成績も分かるよね？

③日程表



↑日程表の右の青いバーでオートプレイの設定ができるんだ。これは親切!!

公式戦を新しく始めるとき、対戦を確認するときなどに使用するんだ。

ペナントの試合数は30、60、130、140の4パターン。新に日程を組むと、全ての成績はクリアされるから注意してね。

日程表の右に、オートプレイってのがあるでしょ。前作では“隠しコマンド”風だったけど、ベスプレIIでは、ここでオートプレイの設定ができるんだぞ。＋キーで青いバーを移動させて設定するんだ。これで、公式戦を選択すれば、青いラインが示す日まで、オートプレイでやってくれるワケ。ちなみに、青いラインを一番下まで下げると、全日程がオートモードになるんだ。

とゆーことは、今まで3日かかってたアスキーリーグが、SKPとオートプレイで1日で終るってことか。うーん、スピーディ!!　いや、待てよ。それじゃ、そのベコミッショナー自作のリーグ速報を読む楽しみが減ってしまうではないか！　やはり、アスキーリーグは、SKPを使わずにやってもらいたい。そのベコミッショナーさま、「アスキーリーグはCOMモードで」とゆーことを、要望させて頂きます!?

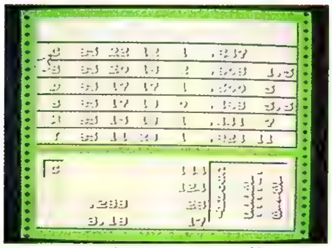
④成績

これは、チームの勝敗表や、個人の打撃成績、投手成績を見るためのメニューなんだ。

前作でもそうだったけど、個人の成績の争いもベスプレのとっても大きな楽しみだったよね。ベスプレIIでは、なんと!! 個人成績が30位まで表示されるんだぞ。これは、うれしい改訂だよなぁ。ペナントも中盤を過ぎると、そろそろ個人成績が気になる季節。このメニューを選ぶことも多くなるところか、一試合ごとに成績を見て、一喜一憂することになるんだよねぇ。また、それがまた楽しいんだけど。

ペナントも中盤で思い出した。アスキーさん、ベスプレIIでは、ペナント半ばでオールスター、ペナント終了後に日本シリーズやりましょーよ。ね。

勝　敗　表



↑おなじみ勝敗表。ベスプレに比べ、チームデータが、ずいぶん見やすくなった

各チームの順位、勝敗、勝率、ゲーム差を見るためのメニューだ。カーソルがさしているチームのデータが、下段に表示されるぞ。

チームのデータは、チーム打率、チーム防御率、チーム総得点、チーム総失点、チーム総本塁打数、チーム総盗塁数に対戦相手別の勝敗表と全部で7項目があるんだよ。

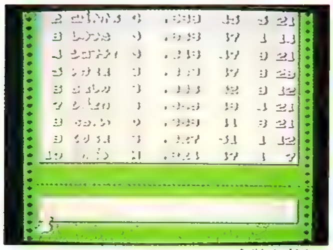
この勝敗表やチームデータってさぁ、見てるとすっごく燃えるんだよねぇ。ビンビンにやる気になってくるモンな、うん。やっぱ、プロ野球が、大好きなんだなぁ、私って。

ところでさぁ、全てのチームをCOMちゃんに任せて公式戦をやるとね、チームの勝敗にしても、個人成績にしても、思いもよらない結果になることも多いんだよなぁ。まぁ、野球ってのはデータ通りにゃならないんだよってゆー見本なんだろーけどね。「ウィザードリィ」のカセットの中には神様がいるらしーけどさ、「ベストプレープロ野球II」のカセットの中には、女神さまがいるんだぞ、きっとな。

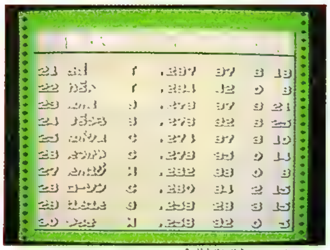
閑話休題。

とーぜんではありますが、優勝のマジックナンバーが点灯すれば、この勝敗表に表示されるからね。マジックナンバーの説明もいいでしょ？ ベスプレをやろうと思ってるヤツなら、知っててとーぜんだよね。

打　撃　成　績



↑てなワケで、ベスプレIIの個人打撃成績は12項目。勝利打点が消えちゃった…



↑ね、ベスプレIIでは個人成績が30位まで出るんだよ。こいつあ、うれしいね

今年から、パリーグでは勝利打点が廃止されたよね。それに合わせて、ベスプレでも“勝利打点”とゆータイトルがなくなっちゃったんだ（ちょっと残念。セリーグにはあるんだから、廃止しなくてもよかったよーな気もするけど)。それに“打数”表示もなくなった。この2つの替わりに入ったのが、“長打率”と“出塁率”だ。じゃ、どんな項目があるか、説明するね。

“率”は打率。計算方法は(安打)/(打数）だよね。

“安”は安打数。

“二”は二塁打数。

“三”は三塁打数。

“本”は本塁打数。

“点”は打点。

“犠”は犠打数。

“球”は四死球数。

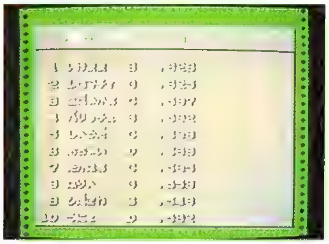
“振”は三振数。

“盗”は盗塁数。

“長”が新登場の長打率。計算方法は(安打+二塁打+三塁打×2+本塁打×3)/(打数)。ちょっと、複雑だね。

“出”も新登場組、出塁率ね。計算方法は(安打+四死球)/(打数+四死球)。

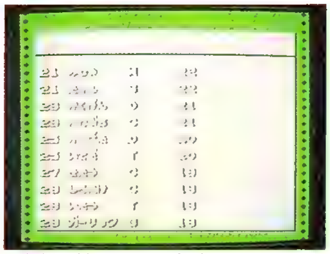
そうそう、打率、長打率、出塁率の3部門は、規定打席に達している選手だけが対象だからね。ちなみに規定打席ってゆーのは(試合数×3)だからね。つまり130試合モードなら、最終的には390以上必要なワケだ。打席数は表示されないけど、(打数+四死球）だから、選手データを呼び出せば、確認できるよ。個人成績を上げるのも監督の腕だからね。はりきらなきゃね。



↑新タイトルの長打率。さすがに上位は、ほとんど長距離砲が独占してる

投　手　成　績

↑投手部門のタイトルも12項目。なんで自責点が消えたのか？ ナゾである…



↑投手部門も30位まで表示。ますますスポーツ新聞に近づくベスプレIIなのです

投手成績の方も、前作とは少し変更されたんだ。消えちゃった項目が“被安打”と“自責点”ね。そんで、新しく入ったのが“勝率”と“奪三振率”なんだ。じゃ、投手部門の各タイトルの説明することにすべぇ。

“防”は防御率。計算方法は(自責点)×9／(投球回数）だったよね。

“試”は登板した試合数。

“完”は完投した試合数。

“勝”は勝利数。

“敗”は敗北数。

“セ”はセーブ数。

“回”は投球回数。

“本”は被本塁打数。

“球”は与四死球数。

“振”は奪三振数。

“率”は勝率。計算方法は(勝利数)(勝利数+敗北数)。

“奪”は奪三振率。計算方法は（奪三振数)×9／(投球回数)。

防御率、勝率、奪三振率は、規定投球回数に達した投手だけが対象だからね。規定投球回数ってのは、試合数といっしょなんだ。つまり、130試合モードなら130イニングってことだよ。

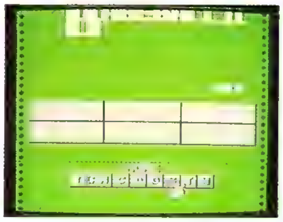
⑤公式戦&オープン戦

公式戦は、ペナントレースモードのこと。別に説明はいらないよね。

オープン戦は、対戦相手を自由に選んで試合をするモード。成績はセーブされないけど、投手のスタミナ指数はしっかり変化するので注意。

おっと、ターボファイルのことを忘れてた。とーぜん、ＴＦIIに対応してます。ベスプレIIは容量を全部使うから、同バンクに他のゲームデータはおいとけないから注意ね。ま、ＴＦIIはバンクが4つだから、だいじょーぶか。それから、ベスプレのデータは、ベスプレIIじゃ読めないよ（当たり前か)。

→さあ、プレイボールだ。星空が美しいねえ

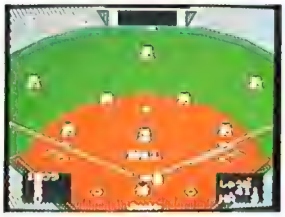


←オープン戦で、COM監督の性格をつかむのも手

さあ、試合プレイボール

①MAN vs MAN or MAN vs COM

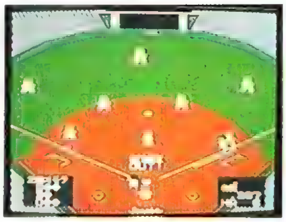
人間サマ2人が試合をするか、人間サマとCOM（SKP）が試合をする場合。2人プレイは先攻がコントローラー1、後攻がコントローラー2を使用。VS COMではコントローラー1を使用だ。根性があれば、一球ごとにサインも出せるけどね。



←人間が参加すると、すべてのプレイを表示する

②COM vs COM or COM vs SKP

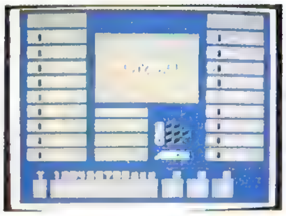
試合を見ることができるCOM同士の対戦だ。打席の途中カウントが省略されポイントだけ見られるので、人間サマがからむ試合より、テンポが少し速くなる。ベスプレIIは、COM監督に性格があるから、なるべく見るようにしたいね。



←打者が見逃した球を省いて、スピードアップ

③SKP vs SKP

COM同士の対戦だけど、試合の様子を見せず、途中経過だけを表示する。つまり、試合時間がかなり短縮できるんだ。これとオートプレイを併用すれば、130試合モードでもアッとゆー間に終わる…ワケないけど、前作に比べれば、ぐっとスピードアップするワケさ。



←点数経過のみ表示するので、数分で試合がおわる

◆オーダー提出

さて、プレイボールの前に、やらなけりゃいけないことがある。先発オーダーの交換だ。

まずやらなきゃいけないのは、先発ピッチャーの決定だね。ピッチャーの名前の下にスタミナ指数が表示されてるから、参考にして決定しよう。このとき注意しなきゃいけないのは…。もう分かってるよね。そう、先発ピッチャーのローテーションをきっちり決めて、それをしっかり守るってことだよね。とにかく、長期的展望を持つようにするのが重要なのは、前作と同じなのだぞ。

とーぜん、先発する野手の交代や、ポジションの変更もできる。ここで変更した野手の先発オーダーはセーブされて、次の試合からは新しいオーダーが最初に表示されるようになるからね。

オーダーが決定したらBボタンでオーダー提出。さあ、これで試合の準備は完了だ。スタートボタンで、いよいよプレイボールだ!!

←まずは、先発投手を決定。ローテーションを守ろーね

←先発野手を交代することが必要なこともあるよね

↑打順の変更。調子が落ちた打者は、下位に下げて様子見だぁね

◆守備

じゃ、試合中に出せる指示についてだ。まず大きく分けて4つあるんだよ。

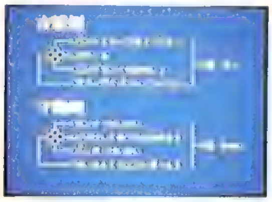
まず、ピッチング。1度出した指示は、その打者が打席にいる間有効だ。ピッチャーに出せるサインは、ランナー警戒、バッター警戒、敬遠、取消にプラスして、気合いってのが増えたんだ。これを使うと、一時的に球の切れや球速がよくなるんだ。だけど、スタミナの消費が2倍になるから、多用は厳禁だ。あくまで、非常用だね。

守備位置は前作と同じ。普通の守備、前進守備、長打警戒の3パターン。イニング中有効だ。

選手交代は投手や野手の交代はもちろん、守備位置の変更もできる。つまり、前半は攻撃型、後半は守備型なんてこともできるってことだ。

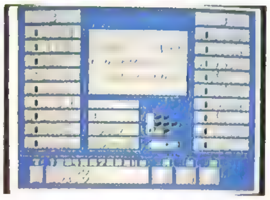
新しく増えたのが、マウンドに行く。ホンモノの野球でも、監督がマウンドへ行くことがあるでしょ。あれなんだ。投手自身に調子を聞ける。投手交代の参考になるよ。もちろん、1人の投手に対して、1イニングに1回だけだよ。

←守備のとき、監督ができることは、この4種類。さぁ、何をやろーか



←これがベスプレIIで出せるサイン。守備、攻撃、どちらも一つ増えたぞ

←守備位置は3種類。これは長距離打者が出てきたんで、後退したとこね



→マウンドに行けば、投手と話せる。右の数字はスタミナ指数だ

◆攻撃

次は、攻撃時に出せる指示だね。

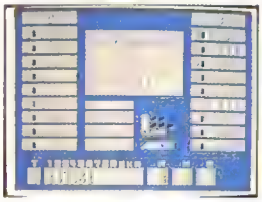
まず、サインプレー。バント、エンドラン、スクイズ、スチールは前作の通り。新しく加わったのは、待て、見送りのサインだ。これ1つ増えただけで、攻め方のバリエーションが広がるよね。けっこう、けっこう。

次は走塁。無理をしない、普通に走る、どんどん走るの3パターン。次に設定しなおすまで有効。

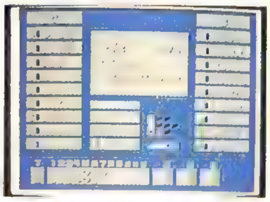
代打・代走は、分かるよね。

攻撃時にも、新しくコマンドが増えたぞ。ベンチをのぞく、だ。これを選ぶと、控え選手の会話が聞けるんだ。代打を出すときの参考に使えるぞ。こちらは、マウンドに行くのとは違い、何回でもOKだからね。

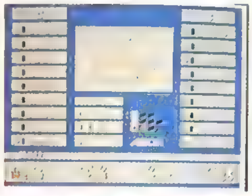
と、駆け足で“ベストプレープロ野球II”を見てきたワケだけど、このゲームは深いからねぇ。たーっぷり楽しむことができるぞ。期待して待っててくれよな。それにしても、市販バージョンは、監督とか、トレードされた選手って、変更されてるのかな？



←こちらは、攻撃のとき、監督ができること。チャンスを逃すな！ですな



→ベンチをのぞくと、控え野手の話が聞けるんだよ。代打、行くぞ！



←代打や代走の出し方は、先発オーダーと同じ。さぁ、切り札を出すぞ!!

→試合結果の表示画面。ベスプレより、ずいぶんシブい感じになったぞ

©1990 SONOBE HIROYUKI／ASCII CORPORATION

我らがCB成沢も書いた

おたくの本

ゲーマー、ハッカー、ロリコン
やおい、デコチャリ、
コミケ、カメラ小僧、
アイドリアン、
などの知られざる生態！

ゲーマー超人伝説 異能戦士たちの聖戦！
✖ゲームセンターは前人未到の領域を目指すエリートたちの修験場だ！（成沢大輔）

アイドリアン C級アイドルに人生を捧げた聖職者！
✖アイドルがヒトからモノになったとき、マニアが生まれた！

アクション・ハンター 汚れなき無差別テロ！
✖NTTも警察も手玉にとるハッカーたちが集う謎の雑誌「ラジオライフ」！

カメラ小僧 パンチラと生写真に賭けた青春！
✖鉄壁のガードを破り、不可能な盗写に挑戦するスナイパーたち！

コミケット 世界最大のマンガの祭典！
✖十二万人を集め、億の金が動く同人誌即売会のインサイド・ストーリー！

定価1010円／発売中

ビデオ NIPPON
アイドル探偵団 7

アイドルの素顔が見えるビデオマガジン
VHS/30min 毎月21日発売/¥1800

森沢なつ子
山口　弘美
畠田　理恵
島崎和歌子
林　　美穂
神崎　聖子
岡崎ゆきえ

●オリジナルドラマ●
【林美穂in初恋クラブ】
第3回ファーストキスはどんな味!?
「先輩があたしのこと好きってホントかなァ。どうしよう」ひとり悩む美穂。
林美穂と仲吉由花が可愛く熱演!!

畠田理恵ー連続登場
【わたしをぐるりと一周したら】
19歳になった畠田理恵が考えてることがよーくわかる！

島崎和歌子
【ヒット祈願】

山口弘子
【おっかなびっくりお馬のけいこ】

森沢なつ子
【「パンツの穴」で主演しちゃった】
森沢なつ子の素顔はなんとひょうきん娘だった

岡崎ゆきえ
【はしめて人前で唄っちゃった】
11月3日、中央大学の学園祭で本邦初公開!!ゆきえちゃんの歌はどんな歌かな

通信販売発売中
確実に手に入れたい方は、直接当社まで、書名、本数、送り先を明記の上、定価（送料はいただきません）を現金書留か郵便振替にて、当社通販係までお申し込み下さい。

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621　＊価格はすべて税込みです

コラムランド

column land

ILLUSTRATION RISA IMAI

★inside column★

今号のお題

「泣けてくる」

文／薗部博之

最近、まさか年のせいではあるまいが、やけに涙もろくなったような気がして困っている。まあどちらかというともともと泣き虫の方ではあったのだが。とにかく何でもないようなことにやたら感動するようになった。

とはいえ、いわゆる感動物、お涙ちょうだい式の話で泣くわけではない。「一杯のかけそば」といったたぐいでは大丈夫なのだ。

逆に弱いのはスポーツと動物だ。動物モノはたとえそれが感動させようという演出が見え見えのフィクションでも、それでも泣けてしまうのだからまいる。ノセられるのはいやなので、なるべく見ないようにしているのだが、それでもたまたま見てしまう場合もある。前はこんなものは鼻でせせら笑ってたものなんだが、と思いつつも。

スポーツでは涙腺がさらに緩む。特に過去の古い映像を見せられるとヤバい。去年の近鉄ーロッテ戦の特集でもやろうものならもうダメだ。ましてやスポーツと動物がいっしょになった競馬の実況中継、あのときのミスターシービーなど見たらもうグショグショである。さらにはもはやギャグにさえなっているバレーボールの「ニッポンチャチャチャ」でさえ画面がにじんでいるのだ。

最近ではもっと泣けることがあった。中国や東欧で起きた一連のニュースだ。天安門や、ベルリンの壁の前で人々が自由を求めている姿に素直に感動させられた。

全てに共通するのは真剣な眼か。

ところで関係ない話だが、今「ブロックくずし」をベルリンに持っていったら絶対にウケると思うのだが、どんなものだろうか。

筆者紹介

フリーゲームデザイナー。「ベストプレープロ野球」(アスキー）の作者。コミッショナーそのべ、球場のSonobeはこの人の名から。

怪物博物館（TV編）
THE MONSTER MUSEUM

連載㉒

亡霊騎士

by 久生・K

現代社会における〝鎧〞と〝オノ〞の物語?!

前回に引続きまたもやお邪魔します。久生・Kでございます。北枕先輩をさしおいて次回へ続くなど、もってのほかとは思いましたが、今回限りの事とどうかお許し下さい。北枕先輩の読者の方々、次回では必ず期待を裏切らないモンスター博物館になることをお約束します。どうかもう少しばかり、お付き合い下さいませ。

事件記者コルチャック
KOLCHAK THE NIGHT STALKER
監督：ジョン・L・モクシー　脚本：リチャード・マシスン　音楽：ロバート・コバート　製作：ダン・カーティス　出演：ダーレン・マクギャビン／サイモン・オークランド／ルース・マクデブィド
1974年　アメリカ　各話60分

前回の続きとなりますが、この「事件記者コルチャック」はモンスターのオンパレードとも言える作品でした。オーソドックスなところで、狼男、ゾンビ、吸血鬼、ミイラ、その他には亡霊騎士やワニトカゲなども出てきました。そもそもこのコルチャックは、インディペンデント通信社という新聞社の正規の記者ですが、なぜか妙な事件に出くわすのが得意です。そしてたいていの場合、新聞紙上に載ることもなく（あまりに不可解な事件なのでボツになってしまう）、彼の愛用のテレコに事件のあらましを録音して、事件は解決(?)してしまいます。彼が、実に不思議な事件にばかり遭っているので、舞台であるシカゴは魔都だと真剣に思っていたこともあるくらいです。

全20話のうち、RPG等でもおなじみの亡霊騎士(歩く鎧)の話をしたいと思います。舞台はファンタジー小説でもなく、RPGでもない現代ですので、殺人犯として登場します。この鎧の持ち主、中世に悪名の高さで有名だった方でした。その人が亡くなる時、自分の永眠する場所での楽しみ事は許さないという遺言をしました。そして現代、騎士の残した鎧の保存されている博物館が、ディスコに改装される事に決まった時、改装に関わった人々が襲われるのです。

襲われた人は4人なのですが、この鎧の犯行に使う凶器、1人目が〝クロスボウ〞、2人目が〝ランス〞、3人目が〝モーニングスター〞、最後の人が〝アックス〞とまさにRPGのアイテムなんですね。おまけにこの鎧を倒す武器が、当時の法皇が造ったとされている〝聖なるオノ〞だったりするのがなんとも言えませんでした。

↑今持っているのはアックス。最後は聖なるオノにたたかれ、永い眠りにつくことに

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR

連載㊳

父の愛

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

病弱でおとなしかったあの娘…想いは募るばかりで…。

月日のたつのは早いものだ。この小学校に赴任してすぐ受け持った1年坊主たちも、もうすぐ2年生を終えようとしている。いい子ばかりで、私によくなついてくれている。

ここに来るまえは、やはり別の小学校で教えていた。だがある事情から、無理をおして私は転任を果たした。

私の娘は、この小学校に通っていたのだ。生まれつき心臓が弱いせいもあってか、華奢でもの静かな子だった。それでも娘は娘なりに、学校生活を楽しんでいたようだ。

担任の先生やクラスの友だちも、なにかと娘のことを気づかってくれた。普通の小学校へ通わせることに、当初はかなりの不安があったのだが、いつしかそれも薄れていった。

その気のゆるみがいけなかったのだ。

2年生も3学期をむかえたある日、娘は授業中に発作を起こして倒れた。そのまま娘は逝ってしまった。私は、娘の死に目にあうことができなかった。

私の生活は荒れた。妻を責め、自分を憎んだ。なんとか立ちなおったあとも、娘への想いは募るばかりだった。

だから、私はこの小学校に来たのだ。

背広のすそをひっぱられて、私は我に返った。クラスの女の子が数人、窓際に来てこちらを見あげている。

「せんせー、なにしてんの？」

「んー、冬のお空を見てたんだよ。もう3学期もあと少しだなーって」

「ねーねーせんせー、知ってるー？あのね、女の子のおトイレにねー、出るんだよ、ユーレイ」「そーだよー、『花子さん花子さん』て言って48回おトイレのドアたたくとねー、もくもくーって白いのがなかから出てくんの」

「へえー、こわいねー」

「うん。こわいからね、おトイレはみんなで行くの－」きゃっきゃっ笑いころげながら、子供たちは私を離れた。

幽霊、か。そう、いつの時代だって学校に怪談話はつきものなのだ。

その日、私はひとり学校に居残った。夕闇が落ちるのを待って職員室を出ると、2年生の教室に向かった。自分の教室を過ぎ、隣りの4組の戸をあけた。

娘は2年4組だった。私は娘が坐っていた席に腰をおろした。静まり返った教室で、そっと娘の名を呼んでみた。応えるものもなく、私の声だけが漂い消えていく。もう一度呼んでみた。

かぼそい両腕でうしろから私にしがみつき、柔らかな頬がそっと首すじに押しあてられた。

「おとうさんは、この学校にずっといるから」

その日が娘の命日だった。

亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑭

ふつうの生活

鈴木みそ

今回はバイオテクノロジーのまじめな話です。

最後に柿を食べたのはいつだったろうか…。よっしゃ、数年ぶりに柿を食ってこましたろ。不器用な手つきで皮をむき、しゃぶりついてちょっと変だなと感じた。

タネがないのだ。

となりのスーパーで買った、ごく一般的な柿で、別に『タネ無し柿』という品種ではないはずである。とすると知らないうちに柿とはタネの無いものが普通になってしまったのだろうか。

味は昔の柿と変わってはいないが、どーも変だ。なにか気持ち悪い。あの固いタネを間違えて噛みはしないかと恐る恐る「カリッ」と食うのが柿の食べ方というものである。タネのあるべき所には、透明のツルツルしたカンテン状のもの（タネのまわりについていた物質）だけが残っている。

食べる方としては、タネなんて無い方がもちろん楽でいい。ぶどうも今はタネのない方が一般的だし、スイカすらタネ無し品種がある。ただ柿も生きている植物だと考えると、タネの無い果物は奇形なのではないか。

もともと果物がなんて美味しい実をつけるかというと、動物に食べてもらうためである。丸ごと食べた動物は、うんこといっしょにタネを排出する。食べられてもタネの中心部は固い殻で守られているので、地面に落ちてから芽を出す。つまりタネを遠くへ運ぶために動物を利用しているのだ。ま、こういうのを共生とか言ってるわけですね。本当の言葉は違うかもしんないけど。

タネの無い柿は動物でいえば去勢手術を受けた猫のようなもので、次の世代を作ることができない、気の毒な生き物であります。自然になってしまったのならともかく、人間が都合のいいように変えてしまったのだから、なんとも言いようがありませんね。

バイオテクノロジーなんつー言葉を最近よく聞きますが、これがかなり気持ち悪い。ここ2年くらいボクはバイオを調べてるんだけど、かなりすごいことをやってる。ネズミのDNAをいじくって倍の大きさのネズミを作ったり、人間の細胞の一部をネズミに入れたりと、「ゲッ」となるような実験も行われてたりする。

バイオはいけないとかダメだからやめてくれとか言ってんじゃありませんぜ。念のため。そんなこと言ってたら、ご飯は食べられなくなるし（コメは人間の祖先が永いことかけて改良してきた野草）薬は高くなるし、なんといっても酒が飲めなくなる。ま、ちょっと極端すぎる例かもしんないが。

ただタネの無い柿だけで気味悪くなる自分としては、もう身のまわりに気持ち悪いものは増えてほしくないなと思う。

今のスピードでバイオの技術が進んでいくと、すごいものが生まれてきそうである。

例えば、本当に大きくならず、一代限りのウサギ。このくらいならかわいいものだが、足が4本も6本もあるにわとり（おどろくことにこれは本当に作る努力をしている。鳥肉は足が高いからだ）九尾のキツネ。手に乗るくらい小さい『手のり象』象はパペポTVで有名ですね。焼くだけでステーキになってしまう、ステーキの形をした牛。馬の筋肉を動力にした、呼吸する車。もちろんガソリンではなく、タンパク質が燃料。夜は寝てしまって走りが悪そうなので夜型の車をもう1ぴき用意しなくちゃいけなくなるかもしれない。

そしていよいよ人間の登場！　バイオ最後の領域といわれる脳。脳をすべて理解するにはまだ300年はかかると言われているが、これが完全にわかるとすごいことになる。でっかい帽子の中に人工的に作った脳がつまっていて、みんなそれをかぶって天才になっているかもしれない。人工的に作るんだから、多少データ不足になりかねないので、ゲームボーイのソフトのように、何種類かあるわけ。今日は英語を話さなきゃいけないって日は、英語の脳ミソソフトをかぶる。「日本の歴史」なんていうソフトをかぶれば、たちどころに頭の中に年表や系譜がうかんでくる。

なんていう夢のSFみたいになったらまだいいが、もっと薄気味悪くなる可能性もある。脳の発達をうながす寄生虫ってのを作りだして、子供の時に耳の奥に穴を開けて、頭にうめ込む。うえー。書いててどんどん気持ち悪くなってきたぞ。ちょっと生々しくなってしまったので、逆に機械のバイオ化の方から攻めてみる。さっきの馬のパターンである。

バイオコンピュータというのも最近よく聞く。1ヵ月ほど前新聞に載っていたが、LSIのチップ（ファミコンの心臓部のよーなもんだと思う。機械には弱いんですボクは）の基板部分に生物の細胞を使うことに成功した。という記事があった。おいおいそこまでもう来ちゃったの？　てな感じであった。金属は使えば減ってしまうが、細胞は増えていくのである。馬車の時代はひょっとしてそこまで来てるのではないか。最後に来る機械は当然、人の脳に近い形のコンピュータである。人の脳も電気によって考えている。そっくり人間の記憶をコンピュータに記録する、つまりコンピュータが自分になる、というのも理論的に不可能ではないはずである。マックスヘッドルームの世界であります（ビデオ屋に出てるのでキョーミのある人は見てみるといいぞ）

人間なんてもんは、本当に欲深いもんだなーと感じますねー。ボクも欲深いですが。もうこれ以上便利にならなくてもいーよと思いつつも、便利な新製品が出ると「おお楽チン」と飛びついちゃうもんな。

タネがある柿とタネの無い柿。2つあったら、ボクはどっちを選ぶだろう。

きっと…安い方を選んじまうんだろうな。安い方はタネが無いんだよね。結局流されて生きてしまう私でありました。悲しいなあ…。

イラスト　鈴木みそ

雅孝司の

パズル天国

VOL.11

PARADISE OF PUZZLE

速読って知ってるかい。本を速く読む技術だ。ゲームでは、作る側(キャラの移動など)にも遊ぶ側(指先の反応など)にもスピードが要求されるけど、読書でもそうだろうか。

しきつめパズル編

たたみ屋さんもカーペット屋さんもまちがった難問。

速読は、テレビでもちょくちょく紹介され実演されてるから、知ってる読者も多いだろう。名人なら、文庫本1冊を2～3分で読んでしまうという。きみは信じるかい？

ぼく自身は、半信半疑――といいたいけど、じつはあまり信じてない。

テレビでは、「読む人にとって初めて」という本を用意し、速読させ、「主人公の名前は？」とか「あらすじは？」とか質問して、「ほんとうに読んだ」ことを確かめる。

でも、そんなことはトリックでも十分可能だと思う。「それじゃ、雅孝司、お前やれ」と言われると困るけど、Mr.マリックなど超魔術者やマジシャンなら、きっとすぐレパートリーにできるんじゃないかな。

というより、速読がトリックだとしたら、Mr.マリックたちがやってることの方が断然すごいぜ。

もっとも、トリックで可能であることを証明しても、それは速読者がトリックを使っていることの証明にはならない。

この辺のむずかしさは、ユリ・ゲラーたちの超能力のホンモノ・ニセモノ論争でも同様だ。「トリックでもできるだろうが、私はトリックではなく"実力"でやっている」と速読者が言いはればそれまでである。

いそがしい現代人、「読まなきゃならないものがたくさんあるのに時間がない」とかで、速読に頼ろうとする人は多く、速読スクールもはやっているようだ。

そこで、ぼくから速読名人のみなさんへ、挑戦状。

トリックでないのなら、ぜひぼくの前で実演してほしい。そして、小説やエッセイではなく、数学の参考書を読んでほしい。そして、読んだあと、類題を解いてほしい。できるでしょ？

「読む」ということ、「内容を理解する」ということは、そういうことじゃないの？

何も、プロ数学者なみの高等数学をやれとは言いません。せいぜい高校の数学ぐらいでいいです。

みごと類題が解ければ、ぼくは速読を信じ、スクールに入学し、あちこちで速読をPRして歩きますよ！

さて、速読がホンモノだとしても、読書の方法として望ましいかどうかは、別の問題だね。

たとえば、ベートーベンの交響曲第9番「合唱」は、まともにきくと約70分かかる。だけど、テープを5倍早回しすれば、14分できける。"速読"じゃなくて"速聴"だ。

きみは、それできいた気になれるだろうか。鑑賞したことになるだろうか。大霊界のベートーベンは、喜ぶだろうか。

ぼくはゲームデザイナーであるとともに、もの書きのはしくれ。その立場から言うと、文章を書く者は、どの程度の時間で読まれるかを無意識に想定している。「文庫本1冊3分」などというペースで読まれることは考えていないし、そういう読まれ方だと、読んでもらってもあまりうれしくないな。

それはそれとして、速読はやらないものの、ぼくは読むのは速い方である。電車の中などで、隣に座った人が読んでいる新聞や雑誌を、ちゃっかりのぞき見・のぞき読みすることがちょくちょくある。

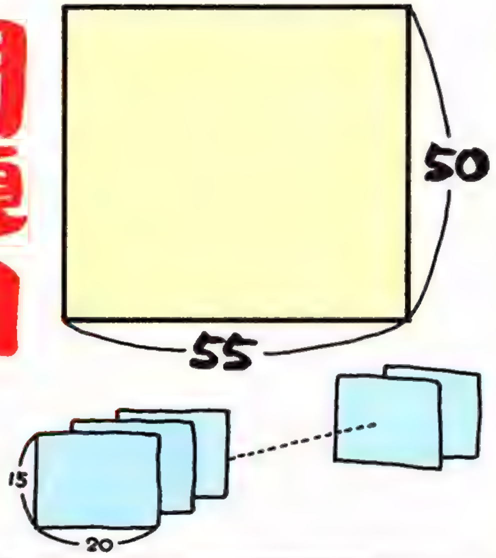
ところが、たいていの人は読むのがぼくより遅いので、ぼくは「こいつ、何をもたもたしてるんだ。さっさとページをめくれ」とイライラすることが多い。

ぼくですらそうなのだから、本当の速読者はこんな場合さぞかしたいへんだろうな……と変なところで同情したりもする。

ところで、ある速読名人は、読書に熱中してくると読んだページを破っていくという妙なクセがある。さきほどからそのクセが出はじめ、破れたページ（15cm×20cmの長方形）がすでに10枚以上散らばっている。

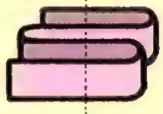
となりのテーブルにいた人がそれを拾い集め、ヒマつぶしにテーブル（50cm×55cmの長方形）に並べようとした。もちろん、紙を折ったり切ったりせず、重ねもしないのだが、いちばん多くて何枚まで並べられるだろうか。

問題図

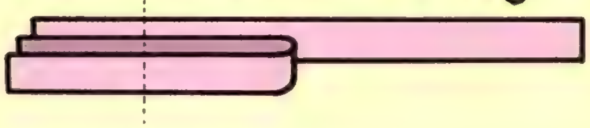


前・号・の・答・え

① Dを切る



② AとBをかさねて切る



タイレル辻の初級COM用語入門講座

第22回 "ゲームを作って知った事"

1989年はゲーム作りで切磋琢磨!? というお話です。

気がついたら平成元年も終わりでやんの。今年は忙しかったから、1年がとっても早く感じられるぜまったく。おおっといけない、昔の口調がでちゃったよ。最近疲れてるからなあ。

それにしても、富士通から出てるFM－TOWNSというパソコン（?）てのは使えないヤツだと思ったら、いやいやなかなかどうして、面白いマシンなのであります。なんでこんな話をするかというと、実はウチの事務所でタウンズ用のゲームソフトを1本作ったからなんですね。ははははは。

というわけで、今回はその進行や制作の中から出てきた用語を、いろいろと解説してみましょう。

まぁ、ウチも今までにいろいろとゲームの設定やら小規模システムのゲームなんぞを作ってきたんですが、大きなシステムのゲーム1本、プログラムまで含めてまるまる作るというのは初めての事でありました。ゲームのネタだけじゃなくて、プログラムまで含めてだったからとっても大変だったわけです。

ゲームのタイトルは「スーパーオデッセイ」といいます。開発はウチ（CROSS LINK SOFTWARE、略称CLiSという名前です)、発売はウェーブトレインという、JICCのパソコンソフトのレーベルで出ます。

そしてマシンは、FM－TOWNSという32ビットCPU、80386を積んでいるパソコンであります。このマシーンはCD－ROMを標準装備しているところがウリで、今回のゲームも当然CD－ROMで作り上げました。

ゲームをCD－ROM規模で考えて作るのは、決して難しい事ではないですな。逆に、なんでも出来るために苦労した、てな具合いでありました。

さて、CD－ROMのゲームを作るとき、まずなんとかしたい、と考えるのが、「シーク時間」です。

シークというのは、技術的に言うとディスクの読み取りヘッドが、データの所に移動するまでの時間です。しかし、一般的感覚でいうなら、データを読みにいってから、ゲームが始まる時間と言った方が適切でしょう。

エンジンのCD－ROMで感じた人もいると思うけど、データを読みに行ってるあの数秒間てのが、結構長く感じてしまって、イライラする元となっているんだよね。そんなわけだから、データを読みに行くのを短くしよう、データ読んでるときは画面になんかしら動くものを表示して飽きさせないようにしよう、と思ったんだけど、そういったタウンズのソフトライブラリーがほとんど何もそろってない。新しいマシンだからという言い訳が返ってきそうなんだけど、エンジンのCD－ROMソフト開発システムは最初から開発に必要なソフトが付いてくるぞ！新しいハードだからソフトは自分で作るか、もうちょっと待ってろ、という富士通の傲慢な態度にはあきれるけど、こればっかりは怒ってもしょうがない。それに基本OSが相当バグってるので、BIOSから自分達で作らなければならないという状況から、今年の3月にこのゲーム作りがスタートしたのでした。

基本OSってのは、そのコンピュータを動かすソフトの事だ。エンジンやファミコンなどは、ハードシステム自体が小さいので、直接マシン語でプログラムを書く場合がほとんど。だけど、タウンズぐらいになってくると、プログラムの規模がでかくなるので、マシン語よりスピードやメモリの面で劣るけど、開発スピードやデバッグに優れているC言語などでプログラムを書いていくようになる。そのソフトを動かすのに必要なのが基本OSなんだ。タウンズの場合、有名なMS－DOSで動くようになっている。

BIOSっていうのは、そのマシン特有のハード制御サブルーチンプログラム集の事だ。例えばコンピュータに文字を出す場合、BIOSなしでやると大変な事になる。モニターと同期を取ったり、文字の形のデータを持ってきて、それをVRAMのどこに配置したらいいのか計算するなど、やる事は山ほどだ。しかも、それはプログラムのすべてに関わってしまう。ディスクアクセス、キーボード状態検査、クロック周波数検出等…。それらを簡単に使えるようにしたのが、マシン語プログラム集のBIOSなんである。

つまり、ファミコンなどでは、ハード←マシン語プログラムとなるのが、パソコンになると、ハード←BIOS←基本OS←CやBASICで書かれたプログラム、となるんだね。

バグというのは、みなさまおなじみの、あのバグの事であります。で、デバックというのは、バグ取りの事なんですな。ファミコンやエンジンのように、スピードを上げ、メモリを最少限にするために直接マシン語でプログラムを書くと、ほんの少しのミスでバグってしまいます。だけど、C言語などで書くと、アセンブラ（マシン語）で書くのよりずっとバグの出る確率が減るし、デバックしやすくなる、というわけなんだ。

ありゃりゃ、もう行数が尽きてしまいました。ほんじゃ続きは次号って事で。タウンズ持ってる人は「スーパーオデッセイ」買ってね。そんじゃ良いお年を……。

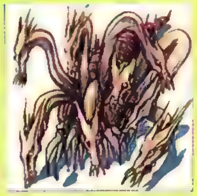
スーパーオデッセイについて

手前みそで申しわけないが、今回は辻事務所シナリオ、プログラム、ウェーブトレイン制作著作販売のスペースRPG「SUPER ODYSSEY」(FM-TOWNS用、CD-ROM、要2M) をご紹介したいと思います。ゲームは3Dもの(いわゆるウイザードリィ形式)です。ちょっと見てやってちょうだいな。

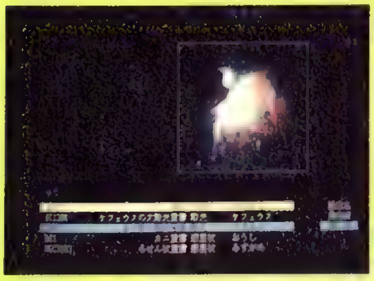
↑最初はアルゴ号という宇宙船にいます。そして、いくつかある惑星に降下して探検していくわけです

↑こういったイベントシーンも多数アリ。しゃべりは間に合いませんでした

←ダンジョンにはいろいろと仕掛けがしてあります。それに壁パターンも変えたりね。それにBGMも感じが出ていいし…。



←森木靖宏・モンスター原画、モンスター監修はおなじみ北枕獲先生です。ああ、スペースがない。また次回もやっちゃおうかなあ……。



←RPGの他にもオマケ的にプラネタリウムも付いてます。さすがに縦ラインが480ドットもあると広くていいですねえ

←これはシャトルルーム。ここで装備を整えます。拾ってきたアイテムはカーゴルームの中へ……

↑敵にレーザーをショットしたところ。ダンジョン内ではすべてリアルタイムなので、ヒットアンドアウェイができます。ただ、ボーッとしてると横や後ろからいきなり攻撃されたりもします

パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND

～TVゲームの青春～

田尻智

1月下旬発売予定
予価900円

ゲームを愛するあなたは
きっと
胸がキュンとなる。
ひょっとすると、
涙ぐんでしまうかもしれない。
そんな本かな。

人気エッセイの待望の単行本化。
連載分に大量の加筆をほどこし、
堂々と登場。

―コンピュータ用語・基本編―

問1 以下のコンピュータ関連用語の中から5つを選び説明しなさい

ICとLSIとVLSIとULSI、CPUとFPUとPPUとAPUとDMA、8bitCPU、クロック周波数、RISCとCISC、マスクROM、PROMとEPROMとEEPROM、DRAMとSRAM、CD-ROM、2DDと2HDとクイックディスク、モデム、通信速度、ネットワーク、IDとパスワード、ダウンロード、PDS、ハッカー、ウィルス、デジタルとアナログ、ビットとバイトとワード、マシン語とBASIC、OS、UNIX(C)とMS-DOS、スプライト、RFとVIDEOとRGB、PSGとFM音源とPCM、音声合成、EDTV（クリアビジョン）と高品位TV、ファミコンとPCエンジンとメガドライブ

4問以上答えられなかった人には➡

タイレル辻の
初級COM用語入門講座

タイレル辻 著

ファミコン必勝本に好評連載中の「タイレル辻の初級COM用語入門講座」がついに単行本化。基本的なコンピュータ用語からファミコンゲーム用語までを身近な事例とイラストで解説。ただ、単純に用語の意味を説明するだけでなく、他の用語との関連までを分かりやすく解説しました。今までの用語事典とは一味違う、コンピュータ用語解説書の決定版です。

1月下旬発売予定

B6判/128頁/予価780円

SUPER HIPPONが贈るゲームエンタテイメント

ファンタジーノベルズ

小説ウルティマ クエスト オブ アバタール

井上尚美・著/発売中/定価980円

クエスト・オブ・アバタール、最後の敵とは心の内より現れたもうひとつの自分なのか？写本の間を目前にして、騎士デュプレ達は最大の難関に直面する。これまで失われた仲間達の命、それを無とせぬためにも、勝利を手中に収めなければならない。悪か善か、パーシャル・アバタール達の最後の闘い。果たして彼らは、邪な力に打ち勝つことができるのか…。そして、聖者への道は開けるのだろうか……。

小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著/発売中/定価1010円

目の前の空間が、鮮血で染まった。6人のローブが切り裂かれ、噴き出した血が空中で渦巻きと化す。僧侶系第6レベルの呪文・空刃であった。超高速でかき回された空気が真空の刃を造り上げ、対象物に無数の傷を刻みつけるかまいたちの呪文である。僧侶には珍しい、強力な中規模攻撃呪文であった。

小説最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著/発売中/定価980円

少年アモンは、竜を追っていた。狩竜の一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が、何故？竜は、アモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。追うアモン。そこにはヴィシルと名のる少女との出会いが待っていた。それがすべての始まりだったのだ——。生きながら石と化す竜。野を駆け、街を喰らい、広がり続ける砂漠・大喰らい。砂人と組み、神となることを夢見る男たち。そして、ヴィシルの正体は……!?

ゲーム必勝本

ウルティマ聖者への道 完全必勝ガイドブック

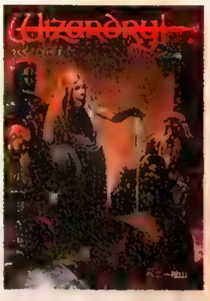
ファミコン必勝本編集部・編/発売中/定価680円

聖者への道は遠い。
徳と原理を極めた者だけに究極の知恵の書への扉は開かれるのだ。
真理を求める者、聖者をめざす者たちよ、この書が汝らの道を照らさんことを…。

遊遊記[前編 後編]必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編/12月下旬発売/定価580円

小説を読むように。謎をとき進め！
一生楽する方法が手に入る！
きみの冒険を助ける秘伝がこれだ！



ウィザードリィのすべて

ベニー松山・著/発売中/定価1200円

僕がウィザードリィというRPGに受けた衝撃は相当なものであった。
それ以来僕は、いつかこの迷宮世界を一冊の本にまとめてみたいと思い続けてきた。
単なる攻略データの羅列ではなく、独立した読みものとして想像をかきたてることができる本を。
そうした思いを込めて書きあげたのが、この「ウィザードリィのすべて」である。

※定価はすべて税込みです。

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

MEGA DRIVE
メガ・ドライブのすべて

12月下旬発売予定
定価1200円
（税込み）

家庭用ゲーム機初の16ビットマシーン・メガドライブ。その可能性は測り知れないものがある。今までのゲームを通して、今後のメガドライブを占ってみようか!?

旧作には攻略、
新作には最新情報を。
メガドライブ通になる
完全完璧本

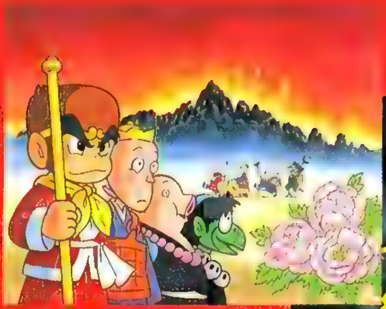
メガ・ドライブ用ソフト完全収録

- ■ヴァーミリオン
- ■TATSUJIN
- ■ゴールデン・アックス
- ■ソーサリアン
- ■ザ・スーパー忍
- ■ヘルツォーク・ツヴァイ
- ■カース
- ■アトミックロボキット
- ■麻雀COP・竜
- ■史上最大の倉庫番
- ■フォゴットンワールズ
- ■孔雀王2・幻影城
- ■ランボーIII
- ■スーパーハイドライド
- ■スーパーハングオン
- ■大魔界村
- ■ファンタシースターII
- ■スーパー大戦略
- ■尾崎直道のスーパーマスターズ
- ■北斗の拳・新世紀末救世主伝説
- ■サンダーフォースMD
- ■スーパーリーグ
- ■アレックス・天空魔城
- ■獣王記
- ■ワールドカップ・サッカー
- ■おそ松くん
- ■スーパーサンダーブレード
- ■スペースハリアー
- ■ズーム
- ■火激
- ■TEL TEL まぁじゃん
- ■TEL TEL スタジアム　他

ふぁみこんむかし話
遊遊記（ゆーゆーき）［前編］［後編］必勝ガイドブック

12月下旬発売予定 定価580円
（税込み）

三蔵、悟浄、八戒の冒険に、悟空と女の子のほのかな恋をからめて、天竺への旅が続く……。「一生楽して暮らす法」はこうして手に入れるのじゃ!!



小説を読むように、楽しんで読み進めるうちに、ゲームの攻略ポイントが見えてくる。2枚組ディスク、前・後編を1冊の本にまとめて紹介する、「遊遊記」クリアに欠かせない完全攻略本の登場です。

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです

BUG-BOY CLUB

もーいくつ寝ると♪ 正月だっ！ つーことで、新しい年がすぐ目の前にやってきた！ BBCも正月気分に負けじと、パワーアップしたぞ。最新の情報と最高のお笑いを読者のみんなに提供していくのだっ！ ぜひ、期待してほしいっ!!

今度のお正月は、必本読んで素敵なお笑月にしましょう!!

- 天下一品ダンジョン&マジック
- 見せ場たくさんPCエンジン
- さとみパワーのへんなもの発見伝
- 時代の先端、流行語ウイザード
- アートDE投稿写真ジャーナル
- 必本のボスキャラ、紙コン
- その他、期待の企画満載！

Vol. 1

「ドラゴンボール3」と「ダンジョン&マ

超強力パワーの悟空が現れる!!

ウィンドウを開くとなぜかレベルアップ!! 超人悟空の誕生だ

SOFT 5

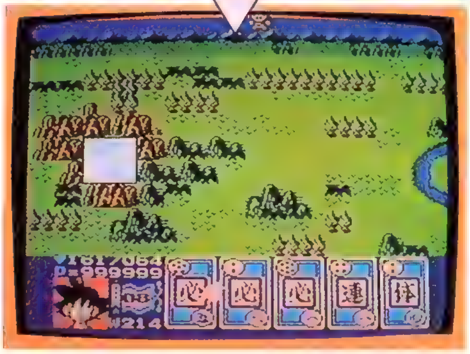
ドラゴンボール3

トップをかざるニュースは「ドラゴンボール3」の大バグだ!! 報告してくれたのは岩手県・秋吉美智夫特派員。おなじみキャラの名前をズラ〜っとパスワード入力すると、超強力悟空が誕生するのだ!! 経験値はMAXの999999でレベル60! HPは170、必殺技ポイントは204もある! コレで大変なレベル上げも、気にしなくてすむというもの。とにかく先へ進むことだけを考えてプレイすれば、友だちよりもズーッと早くエンディングを見れちゃうハズだ。

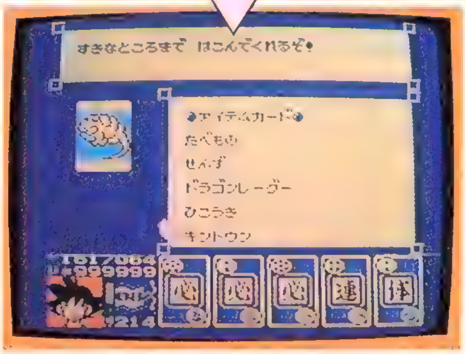
くりりんうううろんごく
うてんしんはんやむち
やひっころかめせんに
んたお8い8いふるま

↗まず、コンティニューにして、上のパスワードを入力!! なぜか悟空が山の中にいる状態でゲームスタート。レベルは8だ。(❶)ここで、アイテムカードを出して、キントウンを使おう。移動先は好きな場所でOK。(❷❸)すると、悟空はフツー通りマス目の中に戻るのだ(❹)メニュー画面で、悟空のレベルを見てみると、な〜んと60だ!! "パワー""テクニック""タフネス"は100ポイントを越えてるぞ(❺)お助けカードも12種類も持っている、やったね!!(❻)

❶悟空のまわりに道がないっ!!

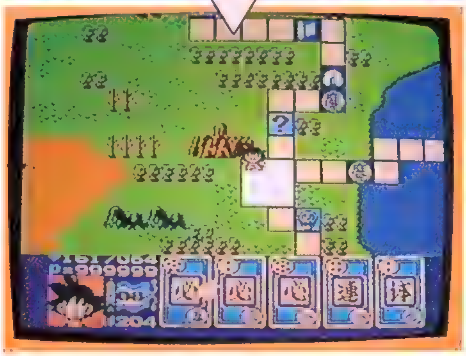


❷キントウンに乗ってみよう!!

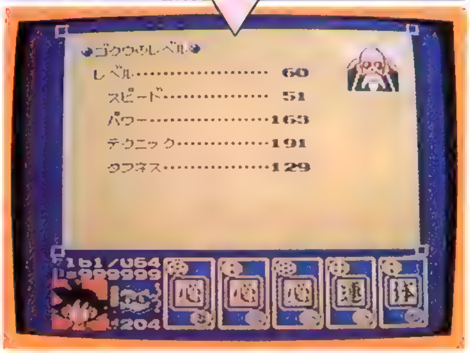


❸好きな場所へ移動するのだ!!

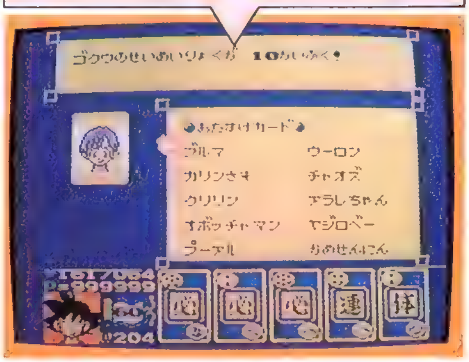
❹やったぜ。ゲームができるぞ



❺ウインドウ開くと、びっくり



❻ツラいバトルもこれでラク勝



★特ダネ賞にはソフト5本
SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
SOFT 3 なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

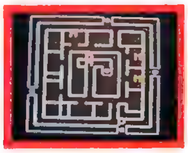
★ニュース賞はソフト2本
SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

ジック」の特ダネ4本!!

今、RPGといえばこの2本!! さっそく届いた新情報をご紹介!!

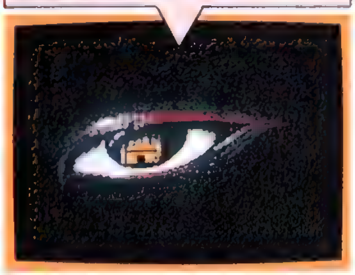


ダンジョン内でMAP
町でも城でもMAP拝見
SOFT 3
ダンジョン&マジック

マッピングがイヤで、このゲームを投げだしちゃった人に大阪府・石橋良一特派員から朗報が届いたぞ! コマンド入力するだけで、町やダンジョンのマップが見れるのだ。これで、マッピングのわずらわしさもイッキに解消!! しかも、人のいる場所や、プレイヤーの位置もバッチリわかっちゃう! もう道に迷わずサクサク進めるぞっ!!

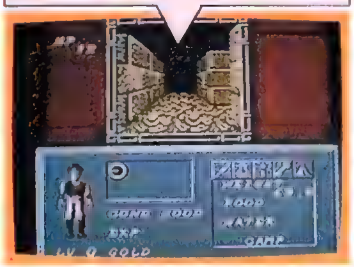
IIコンのAボタンを3回押す

❶黒き瞳でコマンド

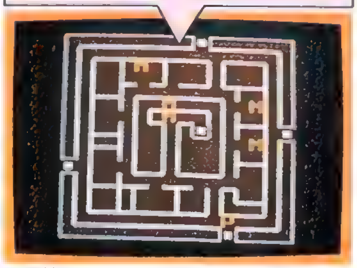


❷ゲームスタート!!

❸ダンジョン内では



❹これで迷いなし!!



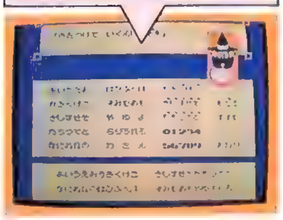
↑オープニングデモで、大きな瞳が出てきたら、左上のコマンドを入力しよう。町などでIIコン✚ボタンの上を押すとマップが見れる。"M"は人、"P"はプレイヤーの位置を示している

ババが嘘をついた!!
ゲームが始まらないぞ
ドラゴンボール3

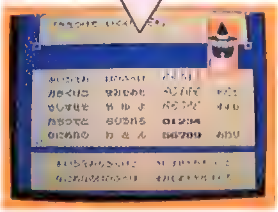
いたずら好きのキミに、おすすめ! というパスワードを送ってくれたのは埼玉県・笠原秀昭特派員。フツーなら、占いババが「気をつけていくんだぞ」といえばゲームが始まるハズなのに、このパスワードを入力すると画面がまっ暗に。キミの家に友達を呼んでゼヒ試してみよう。なにも知らない友達は、故障したと思って顔面が一瞬まっ青になるハズ。

あいうえおかきくけこ
さしすせそたちつてと
なにぬねのはひふへほ
まみむめもやゆよらろ

❶50音を順番に



❷お先まっ暗!!



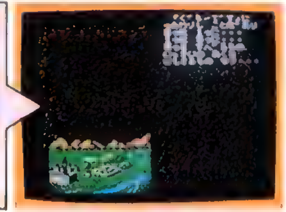
↗コンティニューにして、上のパスワードを入力。ゲームは始まらずに。あとはリセットのみだ…!!

ゴールドを増やせ!!
最初からお金持ち!?
SOFT 1
ダンジョン&マジック

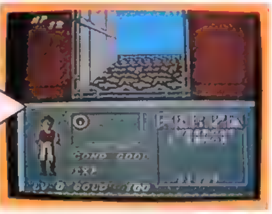
三重県・久田勝利特派員が発見した情報をご紹介。無一文のはずの主人公が、スタート時にいきなり100ゴールドも持っているというコマンド技だ。コレを利用すれば、グラーデス城の王様に会う前から剣を装備できちゃうってわけ。武器だけでなく、イロんなアイテムもグラーデスの町で買えちゃうのだ。いきなり敵が現れても、もうコワくなんかない。

IIコンのAボタンを2回押す

❶この城だ



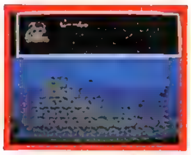
❷持参金か!?



↑オープニングのデモ画面で、左下に城が出たら上のコマンドを入力してみよう。ゲームをスタートさせると、主人公キャラがお金を持っているのだ。まずは武器屋へいこう!!

次号のお題 悪魔城伝説

コナミのドラキュラシリーズ第3弾「悪魔城伝説」が次号のお題。ムチのしなりは相変わらず快感!! てなワケで、びしー、びしっと[illegible]を待ってるぜ。もちろん、おまぬけもアリだ!!



ライフがいっぱい!!

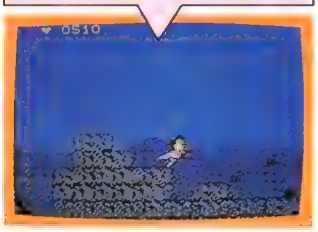
子どもの期待に応えるパパ

SOFT 3

田代まさしのプリンセスがいっぱい

愛知県の加藤特派員から、親子の愛情が感じられる、お涙チョーダイの美しい技が送られてきた。この技を使えば、1ステージにつき1回、ライフを1800にすることができるのだ。しかも、ライフが最高の2000のときに使えば、敵キャラとの当たり判定もなくなってしまうとゆーオマケ付き。ただし、池にハマるとダメージを受けるので要注意。

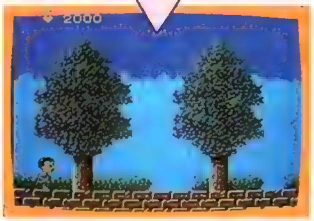
❶ライフが残り少ないぞ!!



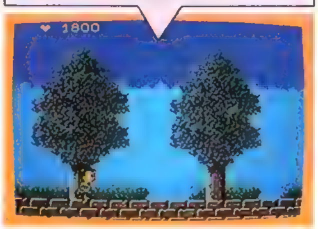
❷おやじガンバレってば！

❸ライフが1800に増えたぞ

❹ライフが2000のときだと



❺あらら逆に減っちゃった〜



❻そのかわり無敵になったぞ

IIコンのⒶ.Ⓑボタンを押して「パパがんばって!」とIIコンのマイクに向かって叫ぶ

①ライフが少なくなってきたら、さっそくヘルプ！上のコマンドをサクサク入力しよう。②子どもが出てきて応援してくれるぞ！ ③ライフを見ると、イッキに回復している。ラッキ〜！ ④今度は試しに、ライフが満タンのときにコマンドを入力してみよう。⑤ゲゲッ！ ライフが逆に減っちゃった。つまり、どんな状態のときでもライフが1800になるってワケだ。⑥しか〜し！ ライフが満タンのときならば、ライフは減るけどうれしいオマケが付いているのだ。敵との当たり判定がなくなるので、敵とぶつかってもダメージを受けなくなる。これなら、楽にゲームを進められるよねっ!!

イカす！サウンド天国!!

BGMがすべて聞けるのだ

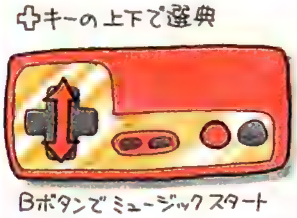
SOFT 1

ツインビー3

東京都の笠井特派員から、ゲーム中に流れるサウンド19曲が、いつでも好きなときに聞ける、というゴキゲンな情報が送られてきた！ しかも、効果音はベルを取ったときの音だけで、その他の18曲はすべてノリの良いゲームミュージックだけ。聞いてもつまらないような、余分な効果音は一切カットしてあるのだ。ゲームミュージックファンが増えてきた今、こういった作りのサウンドテストは、ユーザーにとってすごくうれしいことだよね。

❶タイトル画面で設定を選ぶ

❷イカスBGMが聞けるのさ！



↑タイトル画面のときに、IIコンの✚ボタンの左上を押したまま"せってい"を選びスタートボタンを押す。❷✚ボタンの上下で曲を選択。Ⓑボタンを押せば曲が始まる

パチスロ必勝㊙情報!!

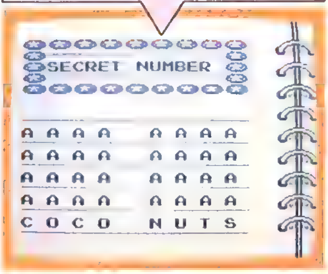
笑いが止まらぬズルチョン技

SOFT 2

アメリカンドリーム

奈良県の吉田特派員から、パスワードを使った秘情報が届いたぞ！けっこうヒキョーなテクだけど、これさえ使えば、誰だってゲームモードが楽勝でクリアできる。なにしろ、777やJACK、カクテルがバンバンそろうので、あっという間にクリア条件の規定コイン数になるんだからね。本物のパチスロでも、こんなに気もち良くそろうといいのにな〜!!

❶パスワードを入力して



❷さ〜て今日もがんばるか!!

❸イカサマだから楽勝だい!!

↑パスワード画面で、最後の一列に"COCO NUTS"と入れてスタート。そして、スロットマシーンを回すときに、セレクトボタンを押しながら回せば777がすぐに出るぞ！

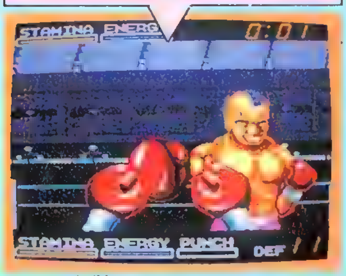
対戦相手が選べるぜ!!
ラウンドセレクト発見

SOFT 2

デジタルチャンプ

❶コマンド入れると、ほら!

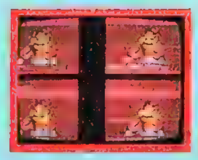
❷イキナリこんな奴もOK



↑オマケ情報! Ⅱボタン、セレクト、✚ボタンの上、RUNでサウンドテストだよ

長崎県にお住まいのセニョール太田くんから、タイソンのボディブローのように強烈な特ダネが届いた。太田くん、ナイスファイト! 選べる試合は1〜12戦。12戦目の相手を倒せば、ラストの敵のおでましである。悩み事がある時はワザと強い相手を選んで、思いきりぶつかってみよう。悩みはきっと晴れるはずさ!(くっさ〜)

スタート画面で、✚ボタンの上、左、下、右、RUN



テレビが壊れちゃった!?
画面が4分割になる!

SOFT 2

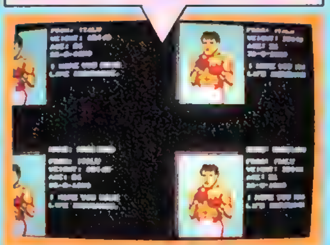
デジタルチャンプ

❶ここでコマンドを入れる

佐賀県のハーレム村上くんからの情報だ。この4分割モードになると、パンチスピードがいつもより約4倍アップ!! カウント読みも早くなり、試合の流れがスピーディーだぞ。

✚ボタンの上、右、下、左、RUN

❷わお! 4分割じゃん!



❸パンチスピードは早いぞ

↑気分は電気屋の店頭でボクシングのTV中継を見てるってカンジ。画面が小さくなったぶん迫力不足だけど、スピードアップしたパンチはテンポが良くて気持ちいいぞ

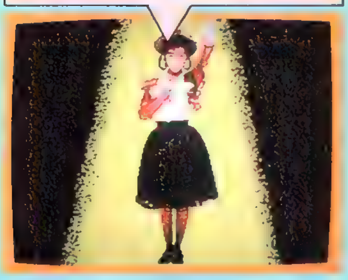
PC Engine

この特ダネすかんピー
のりピーの歌を早送り

SOFT 2

鏡の国のレジェンド

❶『夢冒険』歌いまーす♡



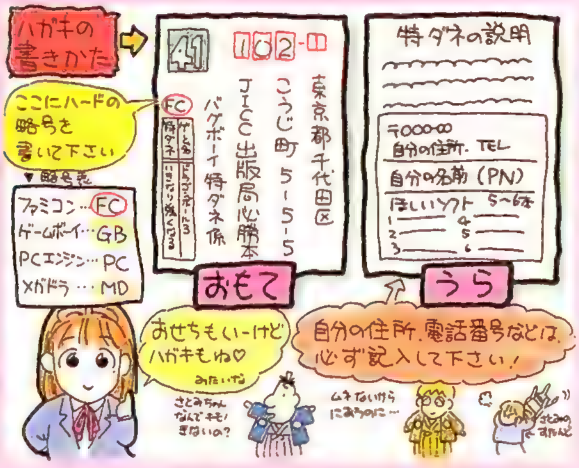
❷あれ!? 終わっちゃった

↑登場する4曲すべてに有効だけど、なるべく聞いてね(のりピーファン:金子)

BBC特派員のみんな、きょっきー?(今日も元気?) 広島県の高田朋浩くんからの特ダネだよ。ゲームの中に出てくるのりピーの歌は、RUNボタンを押すことによって、とばすことができるのだ。高田くんすっからピー!(素晴らしい!) べつにとばさなくったっていいんだけど、歌を聞きあきちゃった人は使ってみてピー。

特ダネまってるざんす!

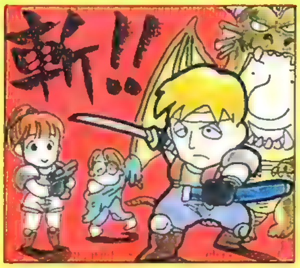
さぁ、みなさんご一緒に! 3! 2! 1! パパパパパン!! (クラッカーの音) 新年! あけましておめでとー!! BBC特派員の諸君! 今年もバグボーイクラブは、君たちの活躍にかかってるのだ。今すぐコタツを飛び出し、栗きんとんのようにデリシャスな特ダネを見つけてほしい! 毎年かくし芸大会で、銅像役をやってるハナ肇みたいに、しんぼう強く特ダネを待ってるからね〜!

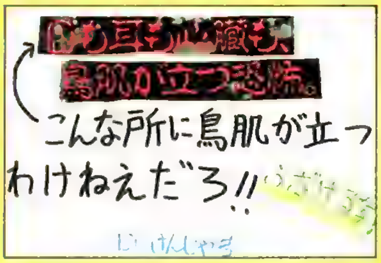


始めよければ終わりよし。90年代お初のFNNはこれだよ♥

○茨城県・サクセスさんが描いたタイトル柄です。FNNのメンバーをかわいく描いてくれたのが、ポイント高いよん。ひき続きタイトル柄、募集してます。写真とかでもOKよ。よろしくね。

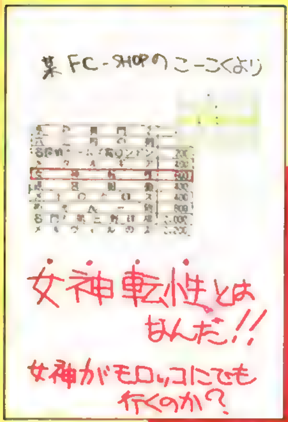
富士も鷹もないけど、なすびならあるめでたいコーナー。ちょっと読むだけで、にやにやハッピー気分になっちゃうよ。お正月にピッタンコの読者投稿お笑いコーナーです♡





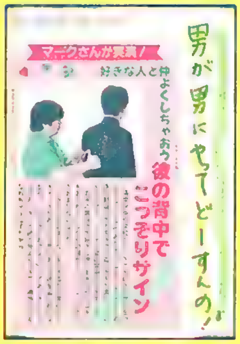
時々います。心臓に毛が生えてる人が…。
○島根県・けんじゃ君

○愛媛県・シハネズミ
時々クラスの女の子達がいってるみたい。

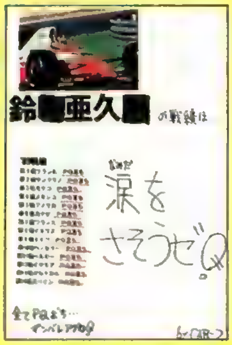


優秀

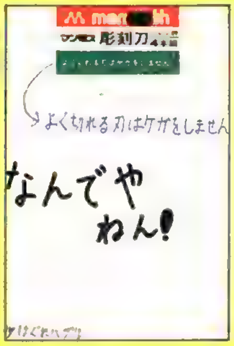
女神さま、性別をかえたら女神でなくなってしまいます。お願いですから思いとどまってくださいな…。
○群馬県・ニューテン



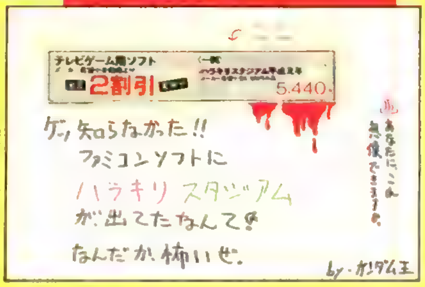
○栃木県・凄きゃろる
モチロン、両思いになろうとしてるのよ。



○愛媛県・CAR-2
わざわざ書かなくてもいいのに。うる…。

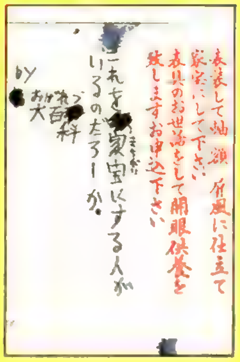


○大阪府・はぐれバブル
こわくてさわれないってオチはイヤよ。

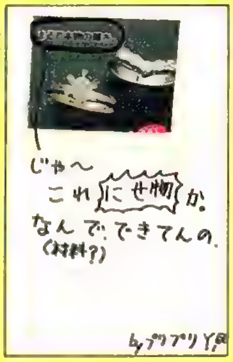


○大阪府・ガンダム王
トーナメント戦で、負けたチームが腹を切る。サムライの世界だわね。

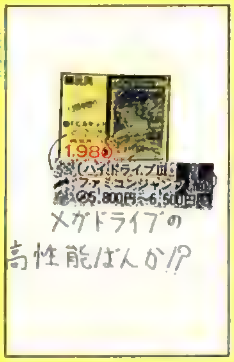
優秀



○香川県・おげれつ大百科
いったい何を家宝にしろというのよお。



○東京都・プリプリY!
水晶、ガラス、プラスチック、あるいは…。



○福岡県・正
×。ドライブ感覚ファイナルラップIIIよ。

パワーがある➡パーである

「この会社で一番パワーがあるのは俺だな」「いやあ、そんな事ねえよ。もっとパーな奴はいるよ」東京都・神無月次狼　このあと、キキチガイが発覚した時を想像すると…。ふっ。

さとみ：新しいレースが始まったね。今回はお年玉サービス。優秀が2枚だよ♥　前回のさとみ賞受賞者、CAR-2くんがまた登場してます。みんなももっと投稿してくんなきゃ。

今回限りの企画、新春特別スペシャルだ!!

FC・流行語ウィザード

認☆定☆語☆辞☆典

いつもの『FC流行語』はお休みさせて頂きます。代わりに今回は、『FC流行語認定語辞典』と題し、去年このコーナーで採用されたネタの中で、優秀と認められたものを集めて再編集いたします。笑えるネタよりも、日常生活で実際に使用可能な語句を優先しております。なお、今までの流用ですから、基本得点は1Pとさせて頂きます。

あ(ア)行

アーマークラス〈A.C.〉(名)志望校のランク。下げて安全、上げると危険。
福岡県・逢瀬あきら(Vol. 19)

アダプター〈adaptor〉(名)切っても切りはなせない関係のこと。「やっぱり必本にとって"読者"は――だなあ」
北海道・ちょっとマディ(Vol. 14)

アルテマ〈ultima〉(名)多大な犠牲を払って入手したわりには、期待外れに終わってしまうこと。
愛知県・岡戸孝宏(Vol. 13)

うれないアイテム【売れないアイテム】(名)絶対に必要な物。「それは――だから捨てちゃダメだよ」
東京都・鹿山広沢(Vol. 24)

オルド(名・動スル)エッチ。スケベ。
千葉県・珈琲たいむ(Vol. 15)

か(カ)行

キングスライム(名・動スル)ひとりでは何もできないので、数人でいっしょに行動すること。もちくは人。
栃木県・湊きゃろる(Vol. 15)

クソゲー(名)できの悪い子供。「ママ、また0点とっちゃった」「まあ、なんて――なんでしょ」
広島県・がっぷりくん(Vol. 17)

グラフィック〈graphic〉(名)おもてから見たようす。外見。ルックス。「あの女――はいいけど、性格は悪いよ」
青森県・宮崎健二(Vol. 13)

さ(サ)行

さいごのてき【最後の敵】(名)ふだんは隠れていて姿を見せない奴。「うちの校長は――だ」
三重県・勇武僧魔(Vol. 20)

スコア〈score〉(名)得点。成績を示した数値。「今回の試験、――どう?」
東京都・芹沢多紀(Vol. 20)

ステータス〈status〉(名)自分の能力を数字で表したもの。通信簿。
神奈川県・だんぴら+1(Vol. 22)

セーブ〈save〉(名・動スル)覚える。記憶する。「あ、これ、テストに出るかもしんないから――しとこう!」
神奈川県・花野あやめ(Vol. 14)

せきか【石化】(名・動スル)カチコチに緊張すること。
北海道・いむ(Vol. 22)

そうこばん【倉庫番】(名・動スル)頭を使うこと。「この問題は――だぜ!」
兵庫県・ゆい坊太(Vol. 23)

た(タ)行

ダンジョン〈dungeon〉(名・動スル)迷うこと。「DQⅣとFFⅢ、どっちにしようか――しちゃうなあ」
群馬県・キカイダー河野(Vol. 21)

テトリス〈TETRIS〉(名・動スル)積みあげてきたものが、一瞬にして消えてしまうこと。
愛知県・岡戸孝宏(Vol. 21)

トロ・る(動五)太る。「そんなものばかり食べてると――・りますよ!」
愛知県・宇宙外生物T(Vol. 24)

は(ハ)行

はい【灰】(名)せっぱつまった状態で、次にどうなってしまうかわからないこと。だが、少しは望みがある。
熊本県・コナミ教信仰者(Vol. 17)

バーボット〈BARBOT〉(名)やせている人。「あの子って――だね」
沖縄県・なすか(Vol. 22)

はぐれメタ・る(動五)すぐに逃げること。サボる。「あいつ、部活――・りやがったな!!」
静岡県・ジョッカーアキラ(Vol. 16)

ビーボタン〈B・button〉(感)反対や否定の意志を表す言葉。いいえ。
東京都・ゆかりべまりこ(Vol. 21)

ポカパマズ(名)ペンネームのこと。
東京都・酸斗配夢(Vol. 21)

ま(マ)行

まちのひと【町の人】(名)同じことしかいえない奴。
東京都・船津歩(Vol. 24)

ミミック〈MIMIC〉(名)びっくり箱。
沖縄県・なすか(Vol. 24)

むてき【無敵】(名)孤独な人。相手にされない。「どーせオレは――だよ!!」
神奈川県・オレは神だ(Vol. 15)

や(ヤ)行

よんメガ〈4M〉(名)大盛り。「おばさん、ヤキソバ――ね!」
栃木県・湊きゃろる(Vol. 19)

ら(ラ)行

ラウンドセレクト〈round・select〉(名・動スル)難しいことや苦しいことを、やらずにとばしてしまうこと。「この問題ムズカシイから――しよう!」
茨城県・あらえっさっさ(Vol. 15)

リレミト(名・動スル)迷宮入りした問題や事件などが解決すること。「グリコ・森永事件はいまだ――されない」
愛知県・岡戸孝宏(Vol.23)

レーザー〈laser〉(名・動スル)物事を最後までつらぬき通すこと。「男が一度決めたことは――しなければならないのだ!!」
三重県・勇武僧魔(Vol. 19)

レムオ・る(動五)イナカモノであることを隠し通すこと。「上京するヤツってみんな――んだよな」
宮城県・やりいヤクルト(Vol. 17)

ローラひめ【ローラ姫】(名)反対や障害などがあっても、強気に物事を行ってしまうこと。強引。「やっぱりこのネタは――だったかな?」
広島県・まっく(Vol. 15)

募集します!

〈FC流行語を使った会話〉

みなさん、Vol.22のフリートークは覚えていますか? 広島のまっくくんか、FC流行語を使って書いた会話文かあったでしょ あれがムチャンコおもしろくてさあ、赤松さんと2人で大笑いしちゃったんです そこで、アレを募集したいのですわ。「FC流行語」で今までに使用された単語を使って、会話や短い作文を作っちゃおう! 必ずハガキに書いて送ってね おもしもいネタか集まったら、「FC流行語作文コンテスト」なんてのもやるかもしんないぞ ちなみに、次回からは今まで通りのコーナーに戻るから、そっちのほーのハガキもよろしくねっ!!

今号のキチガイ ウイズ➡エイズ

A「オレ、ウィズ持ってるぞ!!」 B「ゲ!! 近よるんじゃねえっ!!」 静岡県・ジョッカーアキラ まさかキミ、ターボファイルは持ってないだろね? そんな物まで持ってたらキミィ、子孫にまで感染しちゃうよキミィ!

金子:カゼひいた。鼻水がとまらない。ホントにとまらない。ティシュなんか、1日で1箱使ってしまう。鼻の下がまっかっか。あ~ぐしゅしゅ。あったかマフラーが欲しい

最も有効なストレス解消法

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

浜北市のとある場所にて(静岡県)

浜北ナンバーの車しか走ってないじゃん! どうやって区別するの?

世界は一家、人類は兄弟。一日一善。皆仲良く。

するいぞ! えこひいきだっ!! と、文句言ってもしょうがないか では、区別の方法をご説明しよう ここいら辺の人は、ほとんど車持ってないから、すぐ地元車だとわかるんだよ! きっと。

インパクトの強いモデルさん!

埼玉県・くっきい

フップルマだぁ~ おぉ~うっ! 失礼っ、つい欲情してしまった。金子の病気がうつったのかな、それより右端の彼女、中学生なのに「ウッフン♥」なんてしちゃダメよ!

立ちションをしてるガキ もとい…お子様

友達ととったんだけど シャッターを押したあと この子においかけられたっ!

BY めるらたなびき

珍なる写真、珍なる子供!

この子の一生は、このハガキで終わったなっ! かわいそうに。ところで、シャッター押したあと、追いかけられたってことは、オシッコを、辺りに飛ばしながら追いかけられたのかい!? それは、恐怖だったろうなっ!?

びじょーたおはずかしい写真…☆

左右の彼女がかっこつけてるので まん中の2人があまり目立たなくなってします…!

体育祭のときの写真。この中に私もうつってたりする!!

BY. りゃーさくさ…'89テストす日!! (ヒント:イヤミににこる) ← あたんないなぁ なんなんだっ。

なんでもソックリさん

高木ブー氏

スイマセン。 BYトロ

あの人は今、懐かしのそっくりさん!?

ド、ド、ドリフの大爆笑~! と火曜ワイドだけで、おなじみのブーさんです。できれば、雷さまの格好で登場してほしかった。

好き嫌い物語

なす➡好き

ナスといえば、黒須さんだから。

神奈川県・大門和彦日本一

うまいっ! いや一っ、おだてられるとすぐ調子にノッちゃうんだよなぁー。大門ちゃん。とりあえずトップで載せてあげるね!

えび➡好き

生ではどすぐろいのに、お湯でゆでると赤くなる。かわいいっ! 「はさわり」が最高!

京都府・めらそーま

じゃ、最初から赤くなっているアメリカ・ザリガニも、大好物なんだろうか!?

カレー➡好き

初代の「キレンジャー」が好物だったので、その影響からか?

兵庫県・はあくんだよ

これまたうまいっ! そういうのって、よくあるんだよな。

今月のキモチカイ **一杯➡オッパイ** わし「お~い! 一杯飲ませてくれ!」娘「やだ~おとうさん、いやらしいっ!」 えっ!? なんだって、オッパイものませてくれだってぇ!? なんとお下品なっ! いくら親子でも1人占めは許しませんよっ!?

ブッチャンくろす:ついに、念願のマイカーを手に入れたぞ!「mini」というイギリス車だ!! これがチョロQみたいで可愛いっ!! あ~あ、早く休みがこないかなっ!!

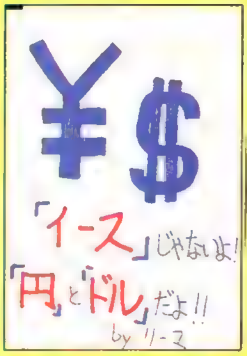
松っちゃんの部屋

○石川県・MLF後野

「いたスト」と「ビートルズ」のページ、そのうえなんでもありあり！　なんて、わけのわからないこと言ってるなーなんて人、多いみたい。その考えは、まさしく正解!!　ワシでさえ今後ドーなっていくのかわからんのじゃ。だから、どんなハガキが来ても対応できるように超ヘンテコなコーナー名づけたの。ところではがきのリアクション。ワシだったら、男グルーピーにでもなりたいぜっ！

○岐阜県・リーマ

その昔イースをワイズと間違えて、アパレル屋さんがゲームを作ったのかと思ったオイラ。



○東京都・さまちゃん

ベッドを用意して何をするんだ？　か×××か？　↑何をいってるんだコイツは。

○一宮市・風来坊

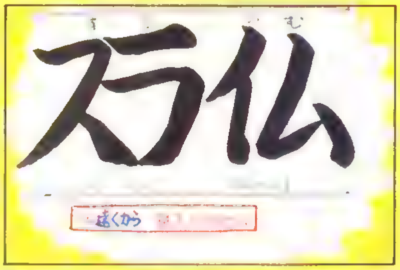
必勝本の編集部はホーリーローリーマウンテンよりこわいぞ。モンスターだらけだもん。

○神奈川県・クラフト

こりゃあ良く似てること。ボサボサの髪の毛がソックリ！　今度ディスペルかけてやろ。

○三重県・トラ喰エ

お見事！　スラ仏ってネタはけっこう多いんだけどね。もうちょっと、ラの下を小さくしてもよかったんじゃない。遠くからじゃなくて目を細めて見よう。



○三重県・勇武僧魔

最近ハガキが少ないと思ったら、こんなところにあったのね。妖怪ポストに入れると、金子キタローくんのウチに直接届いちゃうから注意するよーに。

○東京都・関羽でし

ギャハハハ…。無表情なとこなんか、ほとんどWINKそのものって感じ

必本かばあカール

アタシよ、ア・タ・シ♥　って、リアクションに♥まで入っちゃったよ。トホホ…。でも、さとみちゃんよりカワイイってのは悪い気しないよな。ウン。↑イイ気になっている。

FC座右の銘

1ドットの敵にも5ドットの魂
大阪府・虎那魅兼人

2枚でどうだ！(遊遊記)
埼玉県・野安ゆきお

売れんでも抱かせて売るなよクソゲーム
三重県・トラ喰エ

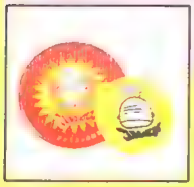
ドラクエⅣカジノにハマってさあ大変
東京都・[illegible]

困ったときのマハマン頼み
東京都・神無月次狼

当選者発表

はやのちゃんスタンプの当選者は、厳正な抽選の結果、千葉県の森田崇博くんに決定。この本が出る頃には郵送するので、楽しみに待っててね。

さて今回は、静岡県・ジョッカーアキラくん提供の「勇者のお守りバッジ」と、手元にあった「ごいクエ・バッジ」をペアで1名の方にプレゼント。欲しい人は、FNNジョッカー係まで。



Gジャン⇒じーちゃん

私「ねー、新しいGジャンほしいなぁ♥」母「…。あんた、おじいちゃんは2人で十分でしょうよ」
おじいちゃんが10人ぐらいいると、けっこうコワイような気がする。

おもしろいハガキだけが生き残る!!

THE対決ダイジェスト

今号のメインイベント
猛獣チータ登場!?

倉庫番 VS 水前寺清子

〈判定〉押してもダメなら引いてみな、てなわけで引くことのできるチータの勝ち!

●新潟県・ちゃあ坊

赤 これはまさに"人生はワンツーパンチ攻撃"!! 関係ないけどチータみたいなチーターがいたら怖い。

シモン VS 東大生

〈判定〉ただいまの勝負、無知(ムチ)で、シモンの負け!

●愛媛県・CAR-2

赤 村田英雄はムッチーだ。

死ぬこと VS 見ること

〈判定〉DIEは、SHOWを兼ねるので、死ぬことの勝ち!

●兵庫県・はあくんだよ

赤 兼ねるわけねーだろ!

日本語 VS 中国語

〈判定〉中国語には、かなわなかった(仮名は無かった)ので日本語の負け!

●愛知県・山口寛憲

赤 うまい! おまえはペンネーム変えて「愛知の桂歌丸」にしなさい。

黒須一彦 VS ドラえもん

〈判定〉パー対グーで、黒須さんの勝ち!(じょ、冗談ですよ黒須さん…)

●神奈川県・恋する♡かるなばる

赤 なめられてるぞ黒須。黒 勝ったからいいじゃん。赤 ……

マイレージシステム 出だしは快調かい?

第2回目のプレゼント企画『マイレージシステム』がいよいよスタート。上位入賞者をどぱっと発表するぞい。今の段階じゃ順位は動くから、名前のないヤツもみんなガンバレ!! なのだ。

今回の総ポイント

★1位……10P
茨城県・サクセス
埼玉県・くっきい

★2位……7P
三重県・勇武僧魔
愛媛県・CAR-2
三重県・ドラゴン喰エスト

★3位……6P
兵庫県・はあくん
静岡県・ジョッカーアキラ
栃木県・湊きゃろる

★4位……5P
三重県・トロ
東京都・さまちゃん
三重県・風来坊
千葉県・めるら
神奈川県・神官クリフト
東京都・関羽でし
岐阜県・リーマ
群馬県・ニューデン
石川県・MLF後野
大阪府・ガンダム王

★5位……4P
島根県・けんじゃ君
愛媛県・シバネズミ
大阪府・はぐれバブル
香川県・おげれつ大百科
東京都・プリプリY
福岡県・正
東京都・神無月次狼

★6位……3P
愛知県・山口寛憲
神奈川県・大門和彦日本一
京都府・めらぞーま
神奈川県・かるなばる
愛知県・岡戸孝宏
東京都・酸斗配夢

以上6位までの成績発表でしたー、パチパチパチ。7位以下の人も、ちゃんと記録してるので安心してくれ。

コーナー別基本得点

コーナータイトル	得点
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード－絵ネタ	5
流行語ウイザード－文章ネタ	3
対決ダイジェスト－絵ネタ	5
対決ダイジェスト－文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝－優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

上の表は、各コーナーに載った時の得点だぞい。まぁ、原則的には絵が載ったら5点、活字になって載ったら3点だね。このほかにも、各コーナー担当者が+αとして何点か追加してくれることもあるぞ。それでも差し引かれることはないから安心して投稿しよう。

募集

今回はハガキの質が高かったなー。新年の幕明けにピッタンコ。とゆーことで、ひき続き質の高いハガキを募集してしまおーと思う。あて先は下のイラストね。ちゃんと係まで書いていてくんないとイヤだぜベイベー。

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.27

今号のSPECIAL ISSUE

いよいよ発売日接近！「ヴァーミリオン」

今年最後のメガドライブクラブを飾るのは、セガ期待のRPG「ヴァーミリオン」。体感ゲームスタッフが作ったとあって、目先の変わり方はピカー（ヘンな表現）。前回は紹介できなかった分も含めて、今回はストーリー面をじっくりとお見せしちゃう。発売日がすぐなので、プレイの役に立つと少しはうれしい。

今月発売のメガドライブソフト

ザ・スーパー忍
■12月2日発売　■セガ　■¥6000（税抜き）

タツジン
■12月9日発売　■セガ　■¥6000（税抜き）

麻雀COP・竜
■12月14日発売　■セガ　■¥5500（税抜き）

ヘルツォーク・ツヴァイ
■12月15日発売　■テクノソフト　■¥6800（税抜き）

ヴァーミリオン
■12月16日発売　■セガ　■¥8500（税抜き）

ゴールデンアックス
■12月23日発売　■セガ　■¥6000（税抜き）

カース
■12月23日発売　■マイクロネット　■¥6800（税抜き）

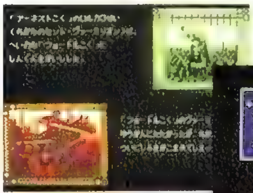
ヴァーミリオン

■セガ
■12月16日発売
■¥8500（税抜き）

セガの誇る業務用体感ゲームスタッフが開発したRPG。基本の流れはコマンド入力タイプ（ファンタジースターIIなど）ながら、フィールド表示に3Dを使い、戦闘シーンはアクションと、思い切って目先を変えているのが特徴的。

◇ストーリーの核心に一気に迫るぞっ！

これまで何回かに渡って「ヴァーミリオン」の紹介をしてきたんだけど、イントロのストーリーとか、基本システムに関するところばかりで、肝心のゲーム進行面についてはほとんど触れなかった。いったい主人公はどんな冒険をするのか、行く手には何が待ち構えているのか……。4番目の街までのマップと、10番目の街までのダイジェストストーリーをお見せするのでプレイには生かしてほしい。



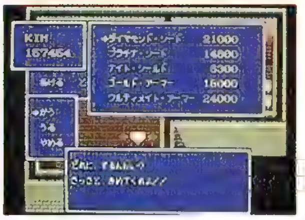
↑スタート時のデモ画面。18年前の戦いによって起きた悲しみの歴史……

↓父の死に際に真実を打ち明けられ、キミは旅に立つ

魔法の必携品

攻撃魔法では、最初に手に入るダムド、その後色いろあるが、ソドムの魔法で充分。他は面倒なだけだ。回復やその他の魔法では、キーマ系のHP回復は当然として、毒消しのバニティー、ワープのアリエス、バレット、レックスなど。

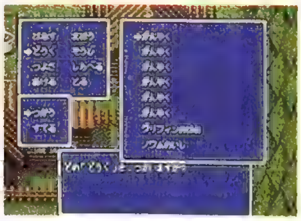
武器は惜しみなく換える



「ヴァーミリオン」に登場する武具類は、先にいって手に入るものほど強力だ。洞窟などで苦労して手に入れたものより、すぐ先で売っている武具が強いことが多い。

武具の中には呪われているものもあるので装備する時は注意！

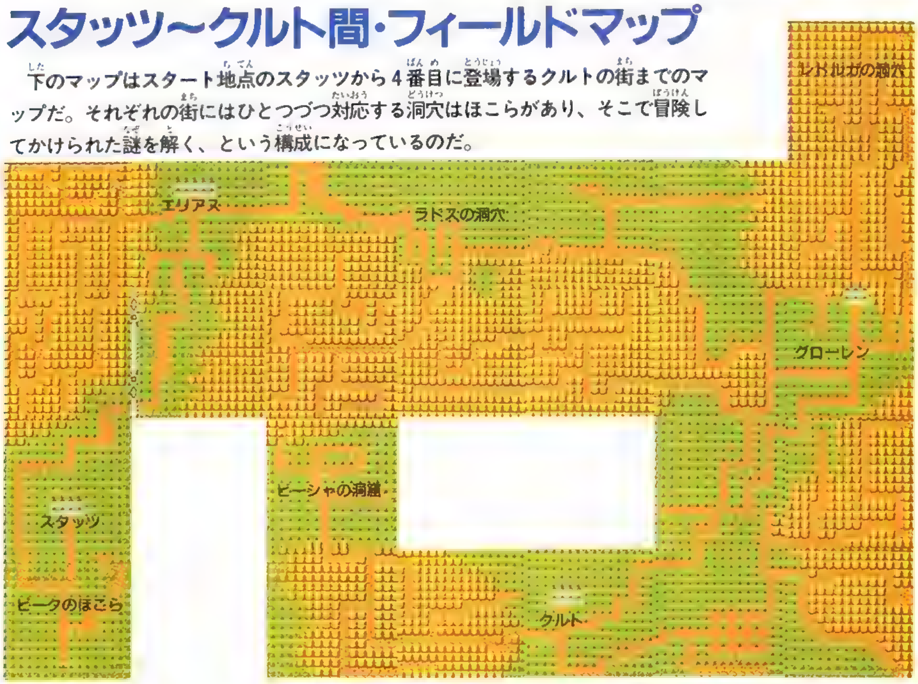
体力回復アイテムは多めに



良い回復魔法（キール、キーンなど）を持っているからといって回復アイテム（丸薬など）を持たずに冒険に出るのは危険だ。いつどこでMPを必要とするかわからないし、後半に進むほど攻撃魔法を使う機会は増えるのだ。

スタッツ～クルト間・フィールドマップ

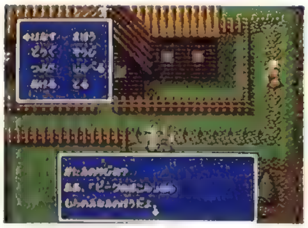
下のマップはスタート地点のスタッツから4番目に登場するクルトの街までのマップだ。それぞれの街にはひとつづつ対応する洞穴はほこらがあり、そこで冒険してかけられた謎を解く、という構成になっているのだ。



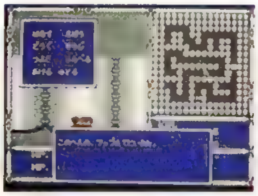
◆駆け足でスタッツからラジェルまでのイベントを紹介しよう！

1.スタッツ……ピークのほこらで形見の指輪を手に入れる

スタートの地、スタッツでは父、シャトリアンが死ぬ間際に残した言葉にしたがってピークのほこらに指輪を探しに出ることになる。ピークのほこらは狭いダンジョンなので、手こずることなく指輪を守っているジョセフィンに出会い、指輪をもらえることだろう。練習ラウンドみたいなもんだね。

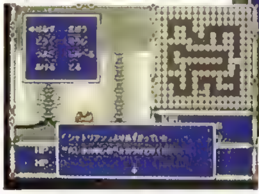


↑村人にほこらの場所を聞く



↑入口からほどなくしてマップが手に入る

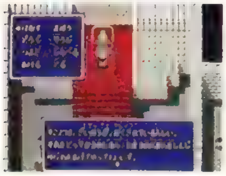
↓これでほこらでの目的は完了。あとは他の場所を探索



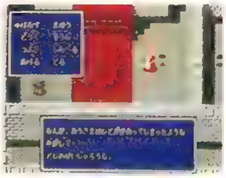
↑スタッツに戻ってエリアスへの地図をもらって次へ

2.エリアス……ラドスにて財宝を手に入れた果てに見るものはいったい何か？

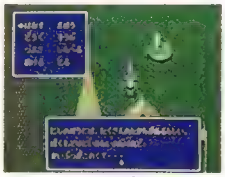
王様は簡単には指輪を渡してはくれない。街の東にあるラドスの洞穴から財宝を持ってこいと命じる。しかし、ラドス方面に現れる敵は強く、低いレベルだとあっという間にやられてしまう。まずは街の西へ迷路地帯に入り、宝箱を探しながらレベルアップをしよう。それからラドスへ！



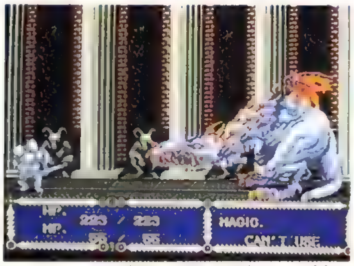
↑ずいぶんと都合のいいお願いだけど、まあ指輪入手のためだから仕方ないか



↑？？ そうなんだろうか。これは何らかの形で調べてみるしかない！

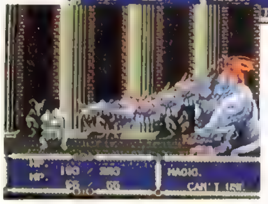


↑ラドスへいく前のレベルアップは西の方の迷宮地帯で行おう



ラドスから財宝を持って帰っても王様は指輪を渡してくれない。何度もいってみると……なんと正体を現した。敵だったのだ。デカキャラとの戦闘！

→首を上げる寸前に近づいて剣を振り回す

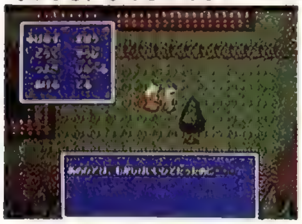


←うっかりしてると首が伸びてやられると

3.グローレン……失われた若さを取り戻せ。敵はレドルガの洞窟に住むゲドーだ！

街の中には老人しかいない。話しかけてみても返ってくるのはすっとんきょうなメッセージばかり。やがて家の中にいる人を見つけ出し、事情を聞いてみると、なんとみんなレドルガの洞窟にいるモンスターに若さを吸い取られてしまったとのことだ。

早速レドルガまでの地図をもらい、モンスター退治へと向かう。第2のデカキャラとの戦いが待っているぞ！

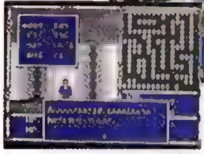


↑なんだかトンチンカンなメッセージが返ってきたぞ？

↑要するに左の人たちは老人にされてボケてしまったのね。おいたわしや

↓あと一息！ 一気に攻撃しよう

→電光を放ちそうになったらすかさず下がる

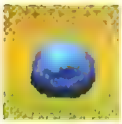


↑ゲドー登場！ とっつもなく巨大だ。どう戦おうか

デカキャラの名はゲドー。手を前後に振ると青い電光のようなビームを放つ。このビームが放たれる時は左端に下がり、消えたら近づいて攻撃しよう。この繰り返して戦え！

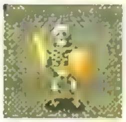
出現モンスターは12の系統に分かれる

スライム系



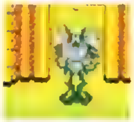
←跳ね回り、主人公に向かってくる。6種類いる

スケルト系



←剣を持ったガイコツ。4種類が襲ってくる

コボルト系



←狼の頭に人の胴体を持つモンスター。弱い

バット系

←小さいながら、速い動きで突っこんでくる

ウィザード系

←球状のエネルギーをさまざまな形で放つ

ビッグ・アイ系

←一定距離に近づくと襲ってくる。攻撃力高い

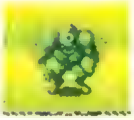
スネーク系

←上半身は女性、下半身はヘビ。突進する

キノコ系

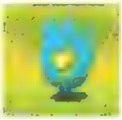
←さまざまな動きで胞子を放つ。触れると毒

サイクロプス系



←気ままに動き回っている。攻撃力が高い

ファイアーマン系



←奇妙な動きで幻惑する謎の炎状生命体

スコーピオン系

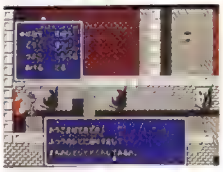
←速い動きと毒のいるトゲで襲いかかる

キュー系

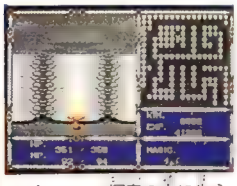
←長い触手を伸ばし、主人公を叩こうとする

4.クルト……街中にまぎれた王を捜し出せ

指輪をもらいに城へいってみたら、王様は外出中だという。どうやら街人の中にまぎれこんでいるらしい。見つけ出すためには好物を持ってこなきゃならない。かくしてビーシャの洞窟に旅立っていった。



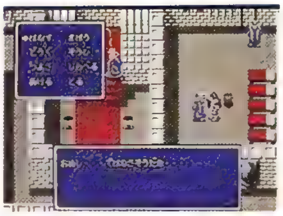
→街人の中にはそんなそぶりを見せた人はいなかったが？



↑ビーシャの洞窟の中に生えているキノコ。ずいぶんと大きなサイズですこと

5.ユルジス……真相は何か？疑惑を晴らせ！

街で起こるイベントは重いものと、軽いものとがある。ここ、ユルジスでのイベントは一つの山場と言ってよいほど重く、大きいものだ。その内容については詳しくは言わないでおく。失意の底に落とされる、これだけにしておこう。

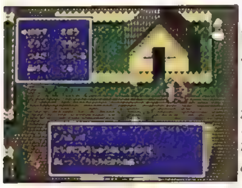


←さて、いったい何がどうなっているのでしょうか？

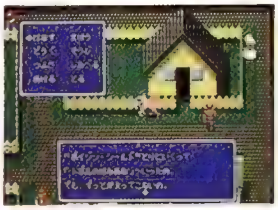
6.バリシュ……この街には2つの目標がある

ユルジスでのイベント（というより事件）を解決すると、キミはこのバリシュへいって「バム」という医者を捜し出し、連れてきてほしいと頼まれる。怠け者のバムを捜してユルジスへいってもらおう。

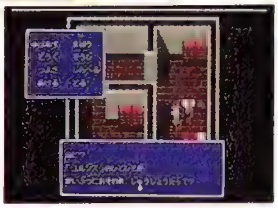
また、バレンという男が近くのトボルの洞窟にいるらしい。会いにいこう。



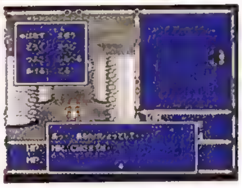
←ぐうたらなヤツをはたらかせる……けっこう身につまされるなあ



←バレンはキミのためにトボルへいったのだ



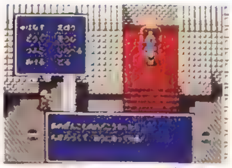
→バム見つけ。やる時はやるんだよね。彼も



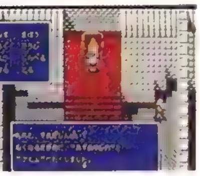
→キミがくるのを待ちかねていたのか、とっとと帰ってしまった

7.イーデン……指輪の力で大臣たちを鎮めよ

2人の大臣が王のイスを巡って激しく争っている。キミは姫の命を受け、紛争解決のため、ルシードの洞窟にいるアルムに会い、指輪を持ってきてもらうように頼まれる。ルシードで会ったアルムは、真の勇者の証として、奥にあるクラウンを取ってこいと言う。



→悪党の大臣の言葉に驚かされる

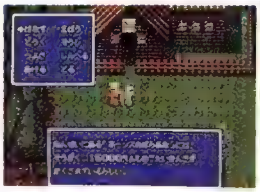


→姫の健気な心に触れ、アルムの元へ

←見事クラウンを持ち帰り、指輪を入手

8.ラフロス……ウソかマコトか!? 15000キム

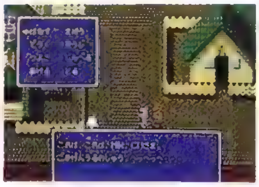
この街はマップをつけてみるとわかるのだが、東のはずれにある。そのいかアーネストの手は延びていないようで、事件らしい事件はない。老人がホーンスの洞窟に15000キムもの大金がある。と言うだけだ……。



←お金の余裕がない人は取りにいこう。別に無視しても構わない

9.クレアラ……再びの疑惑！真実を探せ

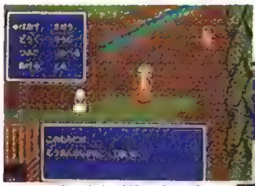
ユルジスで起こる類のイベント第2弾。やはりここでの内容も伏せておくが、あまり気分の良い、気楽なイベントではない。街人たちの態度はヘンだし……。主人公たる者、常に正義の権化でなくてはいけないのにね。



←妙に卑屈な街の人。いったい何があるというのだろう……

10.ラジェル……女性たちの悲しみを受けて

アーネストに男たちを連れ去られ、女しか残っていない。男たちはジュラルトの洞窟ではたらかされているらしい。キミは彼らを救い出すために、洞窟へと向かっていった。



↑この世の男と女で成り立っている。かわいそうだね

↓ジェラルトの男たちを救出。よかった、よかった

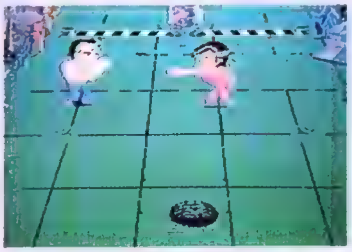
MEGA DRIVE CLUB

一押し情報!!

男と男の熱いファイト パンチが唸る「火激」

「火激」は今年、タイトーから発売されたバイオレンスタッチの格闘技ゲームだ。主人公・慶をコントロールして突っぱり軍団"火激"に立ち向かうのだ。とは言ってもハードバイオレンスではなく、写真を見ての通り、頭がやけに大きかったりしてコミカルさを表に出している。基本技はパンチで、ジャブやストレートなどで戦うのだ。また、この手のゲームにつきものの音声合成も「なんだ、このやろ」とか「やるじゃーん」などいっぱい入っていたりする。来年4月の発売予定で4MROM。価格はまだ未定。

その他のサードパーティーの動きだがやはり気になるのはナムコ。注目の「フェリオス」は5月頃が予定されている。他にも移植だけじゃなく、オリジナルを考えているとのこと。期待しない訳にはいかないよね！

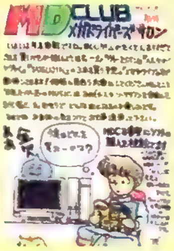


↑キャラクターのアンバランスさがなんとも笑いを誘ってくれるよね

MEGA DRIVER'S SALOON

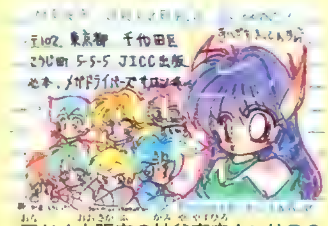
お久しぶりのマトモなメガドライバーズサロンでございます。これまでハガキの紹介ができなかった分、今回はなるべく多く紹介させて頂きますので御容赦を。

大阪府の（にゃん）^{3}さんは「PSIIのふしぎ」と題して、5つのPSIIに関する疑問を出してくれました。



→大阪府・PAPIRO

中でも「7ヵ月で育つネイがずっと生きていればすぐにばーさんだ」には笑わされました。



↓京都府・悠輝龍也

同じく大阪府の神谷泰広クンはPCエンジンの攻勢が恐い、とのこと。いやいや大丈夫。セガはPCエンジンぐらいじゃくじけないよ。これまでを見よ！　ザッツマイウェイ、なのだ。

あら、もうおしまい。ではまた来年。よいお年をお迎え下さい。

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

VIDEO ビデオ

心温まるファンタジー「3人のゴースト」

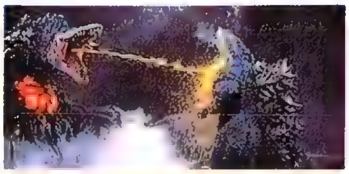
ディケンズの名作、「クリスマス・キャロル」の現代版。自分勝手で薄情な、テレビ局の若き社長フランクが3人のゴーストに導かれて不思議な体験をする。そしてフランクは今まで自分がどんなにひどい事をしてきたかを思い知るのだった。フランク役を「ゴースト・バスターズ」のビル・マーレーが好演。笑いがいつのまにか涙に変っちゃうぞ。

発売データ

3人のゴースト　12/16　CICビクタービデオ　￥14830(税抜き)　監督：リチャード・ドナー　出演：ビル・マーレー、カレン・アレン、デイヴィット・ヨハンセン、キャロル・ケイン　'88・米

CINEMA 映画

ゴジラvsビオランテ ついに上陸!



自己再生能力を持つ不滅のゴジラ細胞。このG細胞を巡って国家レベルでの大争奪戦が繰り広げられた。そしてバイオテクノロジーの誤用から、G細胞をバラの花に組み込んだモンスター、ビオランテが誕生する。シリーズ第16作。昭和29年の「ゴジラ」第1作から、観客動員は7千万人にも達する文字どおりのモンスター・フィルムだ。

公開データ

ゴジラVSビオランテ　12月16日から全国東宝系で公開　製作：田中友幸　脚本・監督：大森一樹　特技監督：川北紘一　音楽：すぎやまこういち　出演：三田村邦彦、田中好子、高嶋政伸、沢口靖子、他

テレカ情報局

あの店この店 TOP5 SPECIAL

発表!!平成元年年間売り上げTOP5

1	ウインク	‹330－22932›	'89年歌謡界はこの美形デュオが主役
2	南野陽子	‹110－61976›	彼女のテレカはプレミアム評価が高い
3	宮沢りえ	‹ホワイト加刷›	美少女から'90年代アイドルに変身するか
4	工藤静香	‹ホワイト加刷›	前半は強かったが後半に伸び悩んだ
5	光GENJI		男性アイドルの1番手はやはり彼ら

女性アイドル強し

何店かのテレカ業者に協力してもらい'89年に最も人気の高かったテレカ銘柄をピックアップしたのが上の表である。

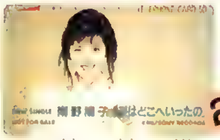
やっぱりNo.1はウインク! という

1位

↑ビデオテープを買った人の中から抽選でこのテレカがもらえた

ことで、テレカ人気もウインクの圧勝に終わった。曲の良さ＋ビジュアル性が売りのデュオだから、テレカが人気になるのも当然かも。

そして2位のナンノもやっぱし!



2位

←「秋からもそばにいて」もいいが人気はこちらの方が上

という感じ。特に「涙はどこへ行ったの」は入手困難の高額プレミアムカードでありながらよく売れた。2年ほど前の〝プレミアムのつかない大衆アイドル〟という言われ方をされていた時期から比べても、'89年の彼女は変わった。

他に'89年に顕著にみられた傾向は、浅

3位

↑デビューしたての頃の初初しさが感じられる　この1年で彼女も大きく変身した

香唯、西村知美の〝テレカ・アイドル〟をおしのけて、宮沢りえが登場してきたことだ。もともと彼女はモデル出身ということもあり、デビュー当時はアイドルというよりも美少女タレントの1人と見られていた。だが先頃発表された'90年宮沢りえのカレンダーには〝ふんどしスタイル〟で堂々のヒップを披露し、世間をあっと言わせた。これからのアイドルには冒険が何より必要になるだろう。

4位

↑代表的な彼女のテレカは少ない

5位

←女性でもテレカを集めるコレクターは増え、このカードの人気もグングン上昇した

小林活夫の平成元年のテレカ界を斬る!!

この1年間のテレカ市場も女性アイドルテレカで始まり、女性カードで幕を閉じようとしている。

アイドルばかり人気が高いのは、アニメなど他のジャンルがまだまだ成長していないことの表れだ。世の中は〝アイドル離れ〟が進行しているのにカード界が相変わらずなのは淋しい。プリンセスプリンセス、小比類巻かほる等のテレカにはもっと頑張ってほしい。そして、忘れてはならないのが、中森明菜カードの動きだ。あの世間を驚嘆させた自殺未遂事件で明菜テレカの市場動向が注目されていたが、結果は〝急上昇〟。恋する女はやっぱり強かった。

GAME CARD話題TOP5

1	ドラゴンクエスト・少年ジャンプ	超人気の抽選カード
2	ドラゴンクエスト・エニックス	イベント記念テレカ
3	バリスII	主人公の女の子が可愛い
4	グラディウス	息が長い人気ゲームテレカ
5	サンダーバード	5枚組でプレゼントされた

種類、人気共に高いのが「ドラゴンクエスト」シリーズ。キャラクターの強みか? それ以外の人気は分散している。「スーパーマリオ」のテレカ人気はいまいちだ。

TV テレビ INFORMATION

'80年代から'90年代へ、テレビも大きな転換期をむかえている。そんな中、今年一年のブームは、'90年代への動きを予感させる。

平成元年のテレビ界をにぎわした3つのブームをふりかえる

いよいよ、あと半月で平成元年も終ろうとしている。今、各テレビ局は年末年始の準備で大忙しだ。そこで今回は、平成2年に突入する前に、今年のテレビでおこった3つのブーム(現象)をふりかえってみることにしよう。

オカルトブームのエンターティナーたち

占い・霊界・超能力と、今年はオカルトものがたて続けにブームを呼んだ。まずは、「こんなん出ましたけど」が流行語になった泉アツノ。占いそのものよりも、あまりに強引なその豹変ぶりがおかしいやら悲しいやらでたちまち人気者に。また、自称霊界の宣伝マン丹波哲郎も、その極端なキャラクターが話題となった。信じる信じないは別にして、霊界おじさんの話にはつい耳をかたむけてたりして……。

↑Mr.マリックの超魔術の世界第3弾

↑みなさんのおかげですのノリックさん

そして何といってもMr.マリック。「きてます」や「ハンド・パワー」などの流行語や、とんねるずがパロったMr.ノリックまで登場して、一大ブームを巻きおこした。彼が今までの超能力者と違っていたのは、演出がうまかったところだ。例えば透視をするときにも、ただ数字を当てるだけじゃない。話や手順が凝っていて、いっしょにゲームをしているような期待感がある。そんな楽しませ上手なところが、彼の人気の秘密だ。

今までオカルトというと暗いイメージしかなかったが、今年はその真実みよりも、エンターティメントに徹したキャラクターたちがウケていたようだ。

テレビもソフト不足？数多く登場したリニューアル・アニメ

過去の作品を現代風に作りなおしたリニューアル・アニメが、今年は多くみられた。「ひみつのアッコちゃん」をはじめ「魔法使いサリー」「がきデカ」など10本近くのリニューアル作品が放送された。オリジナルとなったのは、昭和40年前後のアニメやコミック、実写のテレビシリーズなどだ。

リニューアル・アニメは話題にはなったものの、高視聴率を記録したのは「おそ松くん」(24.6%)だけ。オリジナルを知っている大人と、知らない子供の2世代を対象に作られることが多いため、あいまいな作品になりやすいのがその原因のようだ。「オリジナルの良さが失われてしまった」という大人からの不満の声も多かった。

↑平成名物TVいかすバンド天国

今やバンド・ブームの代名詞「イカすバンド天国!!」

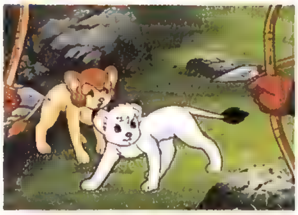
TBSの「平成名物TVイカすバンド天国」は、初回から出場バンドの女の子が突然脱ぎ出しちゃうという、破乱ぶくみのスタートとなった。しかしそんな危ない（何が起こるかわからない）雰囲気が逆にウケてしまったようだ。

このアマチュア・バンドのコンテスト番組が話題になったことは、他の音楽番組にも大きく影響をおよぼした。音楽は視聴者にとって身近なものになり、その〝ニーズの多様化〟がささやかれた。ヒット曲だけを流す番組は姿を消し、アーティストをアルバムよりに紹介する音楽番組が、今後の主流になりそうだ。

テレビに刺激を求める動きが目についたこの一年。非日常的なアクシデントを、僕たちは期待しているのかも。

↑ひみつのアッコちゃん

↑魔法使いサリーちゃん



↑ジャングル大帝

↑平成天才バカボン（一月〜）

PROGRAM

12/16 ゴールデン洋画劇場「孔雀王」
フジテレビ系PM9：02〜10：54
監督：ラン・ナイチョイ 出演：三上博史、ユン・ピョウ

12/22 金曜ロードショー「マック」
日本テレビ系PM9：00〜10：52
監督：スチュアート・ラフィル
出演：ジェイド・カレゴリー

12/23 ゴールデン洋画劇場「ネバーエンディング・ストーリー」
フジテレビ系PM9：00〜
監督：ヴォルフガング・ペーターゼン

12/27 '89年忘れ映画劇場「BU・SU」
日本テレビ深夜3：00〜4：35
監督：市川準 出演：富田靖子

12/30 ウィークエンドシアタースペシャル「2001年宇宙の旅」
テレビ朝日深夜1：45〜4：29
脚本：アーサー・C・クラーク

12/31 たけし・矢追のUFOスペシャル
日本テレビ系PM6：30〜7：54
出演：矢追純一、ビートたけし

1/2 新春特別ロードショー「スウィートホーム」
テレビ朝日系PM9：02〜11：04
監督・脚本：黒沢清

1/2 輝く！日本イカ天大賞
TBS PM11：15〜1：15

1/4 新春アニメスペシャル「アキラ」
TBS系 PM1：30〜3：54
監督：大友克洋

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

12/15 最新ソフト情報は「ザ・ロード・オブ・キング」(ジャレコ)「激闘スタジアム」(テクモ)。ファミっ子攻略塾は「ツインビー3」(コナミ)

12/25 最新ソフト〜は（データイースト)から「ヘビーバトル」と「バルダーダッシュ」を紹介。攻略塾は（カプコン）の「スウィーホーム」

12/29 最新〜は(タイトー)「ヴォルフィード」と「がんばれゴエモン外伝」(コナミ）攻略塾は「ヘラクレス〜2」

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

12/19 クリスマス新作特集として「コズミックファンタジー」(日本テレネット)、「ROM ROMスタジアム」(NCS)など。情報コーナーではPCエンジンの周辺機器と活用法を紹介。
先取りコーナーは「虎への道」(ビクター音産）ほか。

12/26 スーパーテクニックは「オーダイン」の最終ボス攻略。(1月2日は12時間ドラマ「宮本武蔵」の為中止。)

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD ほしいソフト1本 抽選で80名

60 SUPER GOLD ほしいソフト2本 抽選で50名

90 SUPER GOLD ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

「パズルボーイ」テレカ
(アトラス)

3名

応募方法

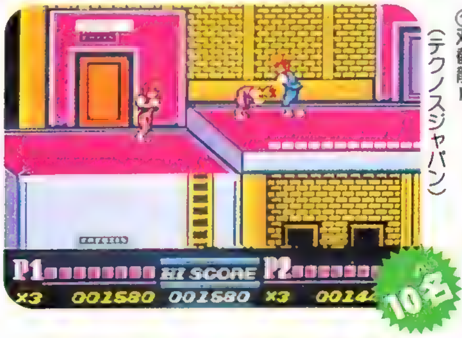
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは1月5日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.5の予定です。

読者プレゼントNO.2

アンケート・ハガキプレゼント

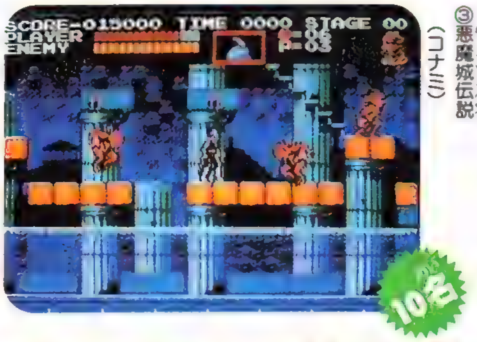
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。

②ファミスタ'90（ナムコ）



①双截龍II（テクノスジャパン）

④がんばれゴエモン外伝（コナミ）



③悪魔城伝説（コナミ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、１月５日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.5のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.21 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・赤木徹伸　秋田県・古中正也　福島県・山口秋男　茨城県・谷崎友明　東京都・石戸陽子　神奈川県・遠山竹明　長野県・山名春利　静岡県・田中良人　富山県・福島裕子　愛知県・麻田章夫　京都府・盛田隆之　和歌山県・磯野道雄　兵庫県・川端秀樹　岡山県・陸奥圭介　香川県・茂原常貴　高知県・塚田次俊　福岡県・村松聡志　長崎県・大田春彦　鹿児島県・杉田有三　沖縄県・高橋昭夫　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・中田紳介　宮城県・秋山和夫　秋田県・石原忠敬　新潟県・田口伸二　千葉県・大賀哲広　群馬県・橋本裕史　埼玉県・勝俣佳子　東京都・畑田憲章　神奈川県・増田信治　山梨県・和井利男　長野県・辻健太郎　富山県・飯尾充　石川県・菅沼修一　愛知県・武藤幸司　三重県・喜多尾明樹　滋賀県・松岡裕一　大阪府・中山且憲　島根県・杉山慎一　佐賀県・吉田勝秀　熊本県・杉野功　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・君野香居　岩手県・小泉俊哉　宮城県・田婦直樹　栃木県・桜井満仁　東京都・吉岡一人　山梨県・池井一夫　長野県・追谷雄一郎　岐阜県・丸山元啓　愛知県・佐藤祥治　奈良県・市川康文　大阪府・鈴木明彦　広島県・三浦賢一　山口県・森謙一　徳島県・西村慎治　高知県・佐野健一　福岡県・富沢美也　長崎県・酒井文夫　宮崎県・今野務　大分県・広田光太郎　沖縄県・小波太介　他20名

★GSM1500シリーズ

北海道・水木達雄　千葉県・月岡和治　長野県・吉田信悟　大阪府・井本文夫　山口県・佐山由紀

アンケート・ハガキ・プレゼント

１超人ウルトラベースボール

北海道・伊東明　東京都・樋口亘　神奈川県・眞安誠　福井県・駒木洋明　大阪府・志賀秀二　京都府・広瀬佐智子　岡山県・山本純　広島県・渡部毅　香川県・佐々木昌広　鹿児島県・紺野由子

２メジャーリーグ

秋田県・柏原貴央　山形県・金子修　静岡県・佐藤勉　愛知県・巻行雄　和歌山県・栗山昭裕　兵庫県・岡田宏貴　高知県・吉岡敏明　山口県・小松幸嗣　長崎県・安藤達也　沖縄県・高田宣尚

３ドラゴンボール３

北海道・横田知樹　茨城県・最上利明　東京都・前野誠二　群馬県・三雲由佳　栃木県・筒井淳一　新潟県・大和田良介　佐賀県・下園知宏　愛媛県・信田聡　熊本県・吉川翔

４田代まさしのプリンセスがいっぱい

北海道・高野英二　宮城県・渋谷雅高　埼玉県・星誠二　東京都・白石歩　千葉県・長倉哲郎　奈良県・村田奈津代　徳島県・橋高範之　広島県・富山太一　福岡県・小森裕也　鹿児島県・山口康広

超・役に立つ! ゲームファン専用テレビ情報先取り!!

年末年始TV特別番組表

1989年12月24日～1990年1月4日

ゲームファンの目で選んだ、ゲームファンのためのテレビ番組ガイドをお届けしよう。モニターからほとばしるエンタテイメントを厳しくチェック。ゲームの香り漂う娯楽番組を一挙掲載。もう絶対に退屈しない。今年の年末・年始は興奮する。

12月24日(日)

昼

●**サンデーイベントアワー「やっぱり猫が好きスペシャル」**
フジテレビ系 PM1:00～1:55
ディレクター:波多野健 出演:もたいまさこ、室井滋、小林聡美
深夜の人気番組のスペシャル。日本人にはウケないとされていた、シチュエーション・コメディのアレンジ版として話題を集めた。

●**サンデーロードショー「ホワイトクリスマス」**
テレビ東京 PM2:30～4:26 監督:マイケル・カーティス 出演:ビング・クロスビー '54年・米
知人が経営するホテルの景気回復のため、ボブとフィルの芸人コンビはクリスマス・ショウを企画する。

●**サンデープレゼント「'89国際マジック大会」**
テレビ朝日系 PM4:00～5:25
世界各国の一流マジシャンが勢揃い。君はいくつタネを明かせるか。

●**ショータイムスペシャル「ジュリー・アンドリュースのサウンド・オブ・クリスマス」**
NHK総合 PM5:05～5:50 出演:ブランド・ドミンゴ

●**ピーターパンの冒険(最終回)**

12月25日(月)

朝

●**冬休みアニメまつり「銀河鉄道999」前編**
TBS AM10:00～11:24 原作:松本零士 音楽:ゴダイゴ 監修:市川崑 声:野沢雅子、池田昌子
テレビシリーズをもとに、まったく新たな構想でつくられた劇場版。監督は「幻魔大戦」、アニメ「ドラクエ」のりん・たろう

昼

●**2時のロードショー「キョンシー・グーニーズ」**
テレビ東京 PM2:00～3:25 監督:張健信 出演:汪強 '87年・香港

●**国際女子駅伝せまる バルセロナ見る着る食べる大全集**
TBS系 PM2:05～3:00 出演:花井幸子 中川安奈
12月31日におこなわれる国際女子駅伝を前に、活気あふれるバルセロナを紹介する。

●**傑作アンコール劇場 美穂と静香のクリスマス特別企画「ミスマッチ」**
テレビ朝日系 PM3:00～4:50
原作:中村真理子(「リイドコミック刊」) 出演:中山美穂、工藤静香、永瀬正敏、世良公則
男嫌いの潔癖症と甘ったれの男好き。そんなミスマッチふたり娘がくりひろげる青春ドラマ。

●**大草原の小さな家「なかよしの妖精」**
NHK総合 PM3:45～5:00
キャリーはだれにもかまってもらえず一人で森に遊びに行く。そこで白いドレスを着たアリッサという少女と知り合い仲良くなる。アリッサは妖精で信じてくれる人の目にしか見

12月26日(火)

朝

●**冬休みアニメまつり「銀河鉄道999」後編**
TBS AM10:00～11:24 監督:りん・たろう 声:野沢雅子
コミックやTVシリーズに比べて、主人公の鉄郎が数段かっこ良くなっていた劇場版。ラストのメーテルとの別れのシーンが美しい。音楽は東海林修。

昼

●**紳助のザ・ベストセラー'89**
TBS系 2:05～3:00 司会:島田紳助、城戸真亜子 ゲスト:デーブ・スペクター
'89年に起こった本の世界の話を、いろいろな角度から紹介する。冬休みに、ゲームだけじゃなく本でも読んでみようかと思っている君に。

●**大草原の小さな家「夢を見る人」**
NHK総合 PM3:45～5:00
シスコに行く途中、無賃乗車をみつかり父さんとガーベイさんに助けられたトビーが町にやってくる。そしてトビーは、アマンダに恋をする。トビーはあの手この手でアマンダに近づこうとするが…。

●**傑作ドラマアンコール「パパはニュースキャスター スペシャル」**
TBS系 PM4:00～5:54 出演

12月27日(水)

朝

●**冬休みアニメまつり「地球へ」前編**
TBS系 AM10:00～11:24 原作:竹宮恵子 監督:恩地日出夫 声:井上純一、沖雅也 '80年・日
少女漫画家、竹宮恵子の傑作SFマンガを映画化した作品。未来世界の新人類ミュウと地球人の運命を壮大なスケールで描く。薬師丸ひろ子や今は亡き沖雅也など声の出演も豪華。

●**年末アニメスペシャル「魁!!男塾」**
フジテレビ AM10:00～11:25 原作:宮下あきら 声:堀秀行、山口健、銀河万丈、屋良有作
世界格闘技選手権大会での、男塾とアメリカ代表の死闘を描く。

昼

●**ベルミ・バレエ「くるみ割り人形」**
NHK総合 PM3:30～5:00
チャイコフスキーの三大バレエの一つとして世界中に親しまれている「くるみ割り人形」。クリスマスイブにくるみ割り人形をプレゼントしてもらった少女クララがその夜見る夢の話。

夜

●**邦ちゃんのやまだかつてないテレビ 年忘れスペシャル**

フジテレビ系 PM9:00～10:24
出演:山田邦子、大江千里、高岡早紀、渡辺徹、関根勤、笑福亭鶴瓶
各地のおもしろCMを厳選して紹介

夜

フジテレビ系　PM7：30～8：00　脚本：雪室俊一　声：日高のり子、松井菜桜子、羽村京子

●花王名人劇場「山田邦子バラエティ アイラブ邦ちゃん　PART2」
フジテレビ系　PM9：00～9：54　出演：大平サブロー、大平シロー

●日曜洋画劇場「特攻野郎Aチーム」
テレビ朝日系　PM9：02～10：54
監督：クリスチャン・I・ナイビー
出演：ジョージ・ペパード、ダーク・ベネディクト、'83年・米
人気のTVシリーズのスペシャル版。映画「ロッキーIII」にも出演していたミスター・Tが演じる、コングがエキセントリックだ。

●冬休みミュージカル特選「オズの魔法使い」
NHK衛星②　PM10：00～11：40
監督：ビクター・フレミング、出演：ジュディ・ガーランド、フランク・モーガン　'39年・米
魔法の国オズに迷いこんだ少女の不思議な冒険物語。SFXエンターテイメントの原点ともいえる作品。

深夜

●Xマススペシャル'89坂本龍一・究極のライヴ
テレビ朝日系　深夜0：45～1：40
12／18(月)に今話題の東急文化村オーチャード・ホールで行なわれた坂本龍一と山下洋輔のジョイント・コンサートを放送する。曲目：戦場のメリークリスマス。

●別冊／イカ天ベスト天
TBS　深夜1：05～1：55　司会：今野多久郎、相原勇
リクエストによるプロ・アマバンドの人気ベスト10

えないのだと言う。そしてキャリーは不思議な体験をした…。

●傑作ドラマアンコール「3年B組金八先生③卒業スペシャル」
TBS系　PM4：00～5：54　出演：武田鉄矢、本木雅弘、布川敏和
今や伝説と化した学園ドラマのパート3。そのスペシャル版。

●第12回パイオニア　パリ・ダカールラリー
テレビ朝日　PM5：00～5：55　深夜0：30～1：30
完走することさえ難しく、アドベンチャー・ラリーともいわれるパリ・ダカールラリー（通称パリ・ダカ）の模様を衛星生中継。今日のスタートから1／16のゴールまで15～30分のミニ番組で途中経過を伝える。

夜

●歌のトップテン「オールスタークリスマスパーティ」(仮)
日本テレビ系　PM7：00～8：54
司会：和田アキ子、島田紳助、出演：工藤静香、光ゲンジ、ウインク
人気スターのヒット曲に、クリスマスソングなども交えて送るミュージック・ショー。

●笑っていいとも／クリスマス特大号
フジテレビ系　PM7：00～9：48
出演：タモリ、明石家さんま、片岡鶴太郎、所ジョージ、笑福亭鶴瓶、野沢直子、山瀬まみ、清水ミチコ

●ワールドワイドスペシャル「新発見／これが世界の一等賞!!」
テレビ朝日系　PM7：00～8：54　司会：石坂浩二　解答者：所ジョージ、富田靖子、ピーコ、中野良子
世界でNo.1の珍品や奇人が地球の隅々から大集合した大型クイズ番組。

深夜

●年忘れロードショー「探偵物語」
テレビ東京　深夜2：43～4：30
監督：ウィリアム・ワイラー　出演：カーク・ダグラス、クレイグ・ヒル、リー・グラント　'52年・米
刑事部屋という限られた空間にいくつもの人間模様がからみ合う。サスペンス豊かな犯罪絵図を展開する。

：田村正和、浅野温子、西尾麻里

●八百八町夢日記スペシャル～隠密奉行とねずみ小僧「一千両の大勝負」
日本テレビ系　PM7：00～8：54
脚本：小川英　蔵本三四郎　出演：里見浩太朗、風間杜夫、中原理恵
千両のカケをめぐる盗賊たちのみにくい争い。北町奉行が悪党を斬る。

夜

●火曜ワイドスペシャル「ドリフ大爆笑'89年末特別総集編」
フジテレビ系　PM7：00～8：54
出演：ザ・ドリフターズ、小林幸子、内田あかり
「ドリフ大爆笑」の選りすぐりのコントが一年分まとめて見られてお得。

●なるほど／ザ・ワールド総集編
フジテレビ系　PM9：00～10：24
司会：愛川欽也、楠田枝里子
今年の全リポートの中から、未公開のNGもふくめて一挙に紹介。懐しの"桃伝"を思いだすなぁ。"なーはーざわーるど なーはーざわーるど"

深夜

●水野晴郎の特選シネマ「愛する者の名において」
日本テレビ　深夜2：10～4：40
監督：ロベール・アンリコ　'89年・仏
残酷なまでに悲痛な歴史を生きなければならなかった、ひとりのユダヤ人の姿を描いた傑作。

●映画「キングコング」
フジテレビ　深夜3：00～5：25
監督：ジョン・ギラーミン　出演：ジェシカ・ラング、ジェフ・ブリッジス　'76年・米
'33年に制作された同名映画のリメイク版。アタリのゲーム機リンクスのソフト「モンスター・デモリッション」に、コングが出てくる？

●'89年年忘れシネマシアター「ポビーに首ったけ」
TBS　深夜3：30～5：20　監督：平田敏夫　声：野村宏伸　'85年・日
ベスト・セラー作家、片岡義男の原作を初めてアニメ化。原作のふん囲気をちりばめて青春を描くおしゃれな青春ストーリー。

する「CMランド・地方CM史」や邦ちゃん十八番のモノマネ・オンパレードなど。

●夜のヒットスタジオSUPER
フジテレビ系　PM10：32～11：54
司会：古舘伊知郎、加賀まりこ　出演：田原俊彦、さだまさし、渡辺美里

●'89年年忘れシネマシアター「ミズーリ・ブレイク」
TBS　PM11：55～　監督：アーサー・ペン　出演：マーロン・ブランド、ジャック・ニコルソン　M・ブランドとJ・ニコルソンの2大スターが初競演。異色のバイオレンス・ウエスタン。

深夜

●年末クラシックベートーベンの第9
テレビ朝日系　深夜0：30～2：00　指揮：クルト・マズア　演奏：ライプツィヒ・ゲヴァントハウス管弦楽団

●'89年忘れ映画劇場「BU・SU」
日本テレビ　深夜3：00～4：35
監督：市川準　出演：富田靖子、大楠道代、伊藤かずえ　'87年・日
話題の映画「ノーライフキング」の監督、市川準の映画デビュー作。性格ブスの女の子が自立する姿を描く。

●年忘れロードショー「ブラザー・サン　シスター・ムーン」
テレビ東京　深夜3：03～5：25
監督：フランコ・ゼフィレッリ　出演：グレアム・フォークナー　'72・伊
聖フランチェスコの青春時代を描いた清らかな青春映画。監督のゼフィレッリは「ロミオとジュリエット」でも有名。

●映画「愛と追憶の日々」
フジテレビ　深夜3：43～5：35
監督・脚本・制作：ジェームス・エル・ブルックス　出演：デブラ・ウィンガー、'83年・米
母と娘の30数年に及ぶ愛情関係を描いたドラマ。お正月映画「バットマン」のジョーカー役、ジャック・ニコルソンが、一家の隣りに引越してきた男の役で好演している。

マークの見方

退屈な日常から抜け出して未知なる世界へ出かけよう。〈ＳＦ、冒険〉	企画が光っている。期待外れという可能性もあるが気になる番組。	思わず涙してしまうような感動に出会いたい。〈センチメンタル、ドラマティック〉
これを見て知識をつければ、新学期からは１ランク上の文化人。〈雑学・博学〉	過去の話に耳をかたむけ、時代の流れを知る。〈時代劇、大河ロマン〉	ＴＶ番組の舞台裏やスターの素顔をのぞいちゃおう！〈メイキング、㊙情報〉
不思議な力や異常現象に興味がある。〈超能力、マジック、摩訶不思議〉	オホーツクに消ゆで、バスタオルにこだわってしまったキミ。〈お色気、エッチ〉	熱いたたかいを観戦したい。〈戦争、格闘、スポーツ、討論、戦略〉
目の覚めるようなアクションで気分爽快！〈アクション、スリル、スピード〉	背すじが氷るような恐怖を味わいたい。〈ホラー、サスペンス〉	じっくりと社会問題を考えたい。〈政治経済、世界情勢、ヒューマニズム〉
美しい映像をぼ〜っと眺めていたい。〈絶景、特撮、イメージフィルム〉	幻想的な世界を見て夢心地にひたりたい。〈ファンタジー、メルヘン、ほのぼの〉	音楽を映像と一緒に楽しみたい。〈ライヴ、コンサート、ＭＴＶ、ミュージカル〉
しみじみと過去をふりかえりたい。〈今年１年の総括、懐かしのアニメ、レトロ〉	恋のＡＢＣを学んで冬休みはお目当ての子にアタックしよう。〈ラヴ・ロマンス〉	明るく笑って新年をむかえたい。〈爆笑、コメディ、お笑い、ハッピーエンド〉
	神秘的な宇宙の謎にせまってみたい。〈ＵＦＯ、宇宙記録〉	新年の気分を盛りあげてくれる大晦日、お正月の定番はコレだ！〈毎年恒例〉

★プレゼント

年末年始、テレビ局からもお年玉がある。希望する人は、住所、氏名年齢と、ほしい物の番号を書いて、〒102 東京都千代田区麹町５−５−５ ファミコン必勝本 年末年始テレビプレゼント係 までハガキで応募してくれ。抽選結果は商品の発送をもってかえさせてもらうから、そのつもりで。

①フジテレビ「あいつがトラブル」特製テレホンカード（５名）
②テレビ朝日「魔法使いサリー」特製したじき（10名）
③フジテレビ「ゴールデン洋画劇場」特製パンフレット（10名）
④テレビ東京「ポップ・シティ X」特製メモ（10名）
※応募は、ひとり１商品に限る。

左①、右②

12月28日（木）

朝

●**冬休みアニメまつり「地球へ」後編**
ＴＢＳ AM10：00〜11：25 原作：竹宮恵子 声：井上順、沖雅也
２転３転のストーリー展開の果てにむかえる意外なエンディング。全ての謎がとけて、ＲＰＧをクリアしたときのような満足感にひたれるかも。

●**年末アニメスペシャル「吾輩は猫である」**
フジテレビ AM10：00〜11：25 原作：夏目漱石 監督：りんたろう 声：坂上二郎、野沢那智、郷ひろみ
夏目漱石の名作を初めてアニメ化。

夜

●**1989スポーツハイライト**
ＮＨＫ総合 PM7：30〜8：50
プロ野球、相撲、ゴルフ、フィギュアスケートなど各ジャンルでの今年の動きをふりかえる。また最近流行のニュースポーツも交じえて、スポーツ界の「新しい波」を探っていく。

●**'89年忘れ／大爆笑スターどっきり㊙報告大賞**
フジテレビ系 PM7：00〜8：54
ゲスト：近藤真彦、風間トオル、清水アキラ、酒井法子、浅香唯、
'89のドッキリ大賞が決定。その他に秘蔵ＶＴＲや宮沢りえの新ネタどっきりを一挙公開する。

12月29日（金）

朝

●**冬休みアニメまつり「サイボーグ009」**
ＴＢＳ AM10：00〜11：24 監督：芹川有吾 声：太田博之
石ノ森章太郎の原作マンガを、アニメ映画化した作品。'66年、今から23年前にすでに"人間とコンピュータ"というテーマをとりあげていたとは驚き。またサイボーグという言葉が最初に登場したアニメでもある。

●**年末アニメスペシャル「ゲゲゲの鬼太郎」「ゲゲゲの鬼太郎 激突!! 異次元妖怪の大反乱」**
フジテレビ AM10：00〜11：25 原作：水木しげる 声：戸田恵子、田の中勇、富山敬

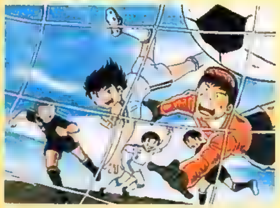
●**田原俊彦と３人の美女〜浅野ゆう子・宮沢りえ・浅香唯の爆笑大ロマンス物語**
日本テレビ系 PM7：00〜8：54
コント、トーク、ミニドラマなどトシちゃんがくり広げるバラエティ。

●**ウィンクの初体験／ドラマ「コンプレックス・可愛いコになれない」**
ＴＢＳ系 PM7：00〜7：54 原作・脚本：内館牧子 演出：田代誠
出演：相田翔子、鈴木早智子
どこにでもいるフツーの女子大生の

12月30日（金）

朝

●**キャプテン翼大会「ヨーロッパ大決戦」「危うし／全日本Jr.」**
テレビ東京系 AM7：15〜9：00
原作・総指揮：高橋陽一



●**冬休みアニメ劇場「聖闘士星矢」**
テレビ朝日 AM7：30〜8：30 原作：車田正美 声：古谷徹、他

●**年末アニメスペシャル「ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大戦争」「ゲゲゲの鬼太郎 最強妖怪軍団／日本上陸!!」**
フジテレビ AM10：00〜11：45 原作：水木しげる 声：戸田恵子、田の中勇、富山敬

昼

●**'89プロ野球珍プレー好プレー特集**
フジテレビ系 PM3：30〜5：54
司会：板東英二、島田紳助、審査員：石毛宏典、武豊、吉村明宏

●**日本一のアニメ大百科**
テレビ朝日系 PM6：30〜7：57
司会：ウッチャンナンチャン、野沢直子 紹介されるアニメ：「ヤッターマン」「ハクション大魔王」「新造人間キャシャーン」「勇者ライディーン」「バビル２世」「侍ジャイアンツ」「妖怪人間ベム」「ドラゴンボール」、他

●**特別企画「美空ひばり物語」**
ＴＢＳ系 PM7：00〜10：54 出演：岸本加代子、樹木希林、森田健作

12月31日（日）

朝

●**フジテレビ人気アニメ祭り〜鉄腕アトムからドラゴンボールＺまで**
フジテレビ系 AM7：30〜9：30
昭和38年の「鉄腕アトム」に始まる、フジテレビのアニメ史27年の総決算。"アニメなんでもベストテン"や"最終回名場面集"、そして"手塚作品名場面集"など懐しいアニメが勢揃い。

●**ＮＨＫスペシャル・アンコール「生誕100年・知られざるチャップリン」**
ＮＨＫ総合 AM8：45〜10：30

昼

●**'89大晦日スペシャル「そんなこんなの300分」**
ＴＢＳ PM1：00〜5：54
司会：島田紳助、高田純次、渡辺正行 ゲスト：長島茂雄
「'89年今年のいいわけ」コーナー、「ミスターが語る今年のスポーツ」

●**たけし・矢追のUFOスペシャル(仮)**
日本テレビ系 PM6：30〜7：54
出演：矢追純一、ビートたけし、井森美幸、山口美江、稲川淳二
ＵＦＯが撮影されているという数多くのフィルムの紹介など。ＵＦＯを巡って様々な実験やトークが繰り広げられる。

●**昭和テレビバラエティ史(仮)**
フジテレビ系 PM7：00〜10：44

深夜

●とんねるずのみなさんのおかげです　年末特大スペシャル
フジテレビ系　PM 9：00～10：48
出演：渡辺満里奈、岡田真澄、小林

●木曜洋画劇場「ウォードッグ」
テレビ東京系　PM 9：02～10：54
監督・脚本：ビヨルン・カールストローム、ダニエル・ヒューベンベッカー　'87年・スウェーデン
ヨーロッパ最大の兵器メーカーであるワルサー社がスウェーデン政府と共同製作した本格バイオレンスSF。

●筑紫・たけし・アッコ　'89報道スクープ決定版「すべてはカメラの前で起こった！」
TBS系　PM10：00～11：39　出演：筑紫哲也、ビートたけし、和田アキ子、舛添要一、三雲孝江
"歴史の転換期"と言われるこの一年を、ゲストのトークを中心にふりかえる。

●'89年忘れ映画劇場「ウホッホ探険隊」
日本テレビ　深夜 1：10～3：20
監督：根岸吉太郎　脚本：森田芳光
出演：十朱幸代、田中邦衛、陣内孝則、柴田恭兵、村上雅俊　'86年・日
離婚にいたる夫婦の微妙な心理描写が見事。同名小説の映画化作品。

●年末ミッドナイトシアター「ブルーサンダー」
テレビ朝日　深夜 2：00～3：58
主演：ロイ・シャイダー　'83年・米
監督は、「ウォー・ゲーム」のジョン・バダム。スーパー・ジェットヘリ、"ブルーサンダー"とF16の対決シーンが迫力満点。

●映画「遠すぎた橋」
フジテレビ　深夜 2：40～5：19
監督：リチャード・アッテンボロー
出演：ロバート・レッドフォード、ジーン・ハックマン　'77年・米
ノルマンディから3ヶ月後、オランダのアーンコム付近においてくりひろげられた連合軍最大の激戦を描く。ウォー・シュミレーションが好きな人は参考にしてみては？

夜

身の回りにおこるささやかなストーリー。そんなウインクのイメージにピッタリのドラマ。

●志村けんのだいじょうぶだぁスペシャル
フジテレビ系　PM 7：00～8：54
出演：志村けん、田代まさし、桑野信義、松本典子、石野陽子

●はいすく～る落書スペシャル
TBS系　PM 8：00～9：54　原作：多賀たかこ　脚本：山元清多　演出：吉田秋生　出演：斉藤由貴
高3になったワル。ところが就職の決まらない生徒が8人もいて……。

●ミュージックステーションスペシャル「裏側・表側すべて見せます㊙NGハプニングシーン大公開」
テレビ朝日系　PM 8：00～9：48
司会：タモリ、諸星和巳

●冬休みミュージカル特選「メリー・ポピンズ」
NHK衛星②　PM10：00～深夜0：20　監督：ロバート・スティーブンスン　出演：ジュリー・アンドリュース、'64年・米
ディズニーが、当時の特撮技術を駆使して製作した心暖まるミュージカル・ファンタジー。

●ニュースステーション「年末スペシャル」
テレビ朝日系　PM10：00～11：48
司会：久米宏、小林一喜、小宮悦子
"中学生にもわかるニュース"をめざす同番組が、90年代以降の世界情勢を検証する。必見！

深夜

●'89年忘れシネマシアター「ミッション」
TBS　深夜 1：55～3：30　監督：ローランド・ジョフイ　出演：ロバート・デ・ニーロ　'86年・英

●年末ミッドナイトシアター「アラン・ドロンのゾロ」
テレビ朝日　深夜 3：55～5：52
主演：アラン・ドロン
アラン・ドロンが息子にせがまれて出演したという彼の50本目の記念作。

夜

陣内孝則、五月みどり、コロッケ
昭和とともに燃えつきた歌謡界の女王・美空ひばりの生涯を描いたドラマ。故人を姉のように慕っていた岸本加代子が、美空ひばり役を熱演している。

●'89総決算！FNS番組対抗NG名珍場面スペシャル
フジテレビ系　PM 7：00～8：54
司会：愛川欽也、長野智子
過去7回行なわれた"NG大賞"のグランプリに輝いたNGシーンや、新春放送のスペシャル番組からも強力なNGをたっぷりと紹介。

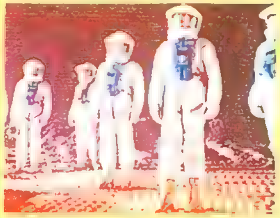
●年末時代劇スペシャル第五弾「奇兵隊」第一部「京洛の花に舞う」
日本テレビ系　PM 9：03～11：57
出演：松平健、中村雅俊
長州の暴れん坊・高杉晋作(松平健)が24歳にして奇兵隊を創設してから、27歳で病死するまでを描いた大作。12月30日、31日2夜連続で放送。

●ゴールデン洋画劇場「吉原炎上」
フジテレビ系　PM 9：03～11：39
監督：五社英雄　原作：斉藤真一
出演：名取裕子、二宮さよ子、藤真利子、西川峰子　'87年・日本

●ハロー・ムービーズ正月特別番組「1990！アメリカン・ムービー・ウォッチング」
テレビ朝日系　深夜0：45～1：45
アメリカの正月を盛り上げている新作映画を、メジャーから独立プロ系まであますところなく紹介。ジャック・ニコルソンやシルベスター・スタローンの最新主演作もお目見えだ。

深夜

●ウィークエンドシアタースペシャル「2001年宇宙の旅」
テレビ朝日　深夜 1：45～4：29
原作・脚本：アーサー・C・クラーク　監督・脚本：スタンリー・キューブリック　'68年・米



●年忘れロードショー「カサノバ」
テレビ東京　深夜 2：20～5：25
監督：フェデリコ・フェリーニ　出演：ドナルド・サザーランド、ティナ・オーモン　'76年・伊

夜

出演：ビートたけし、明石家さんま
昭和史に残る傑作バラエティ番組の貴重なフィルム、VTRや、ビッグなタレントによるトークショー。"バラエティのフジ"が昭和のバラエティを4時間にわたって描く。

●年末時代劇スペシャル第五弾「奇兵隊」第二部「四境ことごとく敵」
日本テレビ系　PM 8：03～11：27
出演：松平健、中村雅俊

●年越し生テレビ・スペシャル　激変する地球　何処へ行く日本と日本人!?
テレビ朝日系　PM 9：00～AM 6：00
司会：田原総一郎　進行：美里美寿々、渡辺宜嗣
9時間ぶち抜きの3部構成で行なわれる生テレビ・スペシャル。21世紀における日本の役割を、地球規模で徹底討論するぞ！

●ゆく年くる年「日本列島・空から初詣」
日本テレビ系　PM11：45～深夜1：30
総合司会：徳光和夫　出演：Mr. マリック、福留功男、みのもんた
一見、例年通りのゆく年くる年だが、じつはMr.マリックの超魔術の生中継もあるのでお見逃しなく。

●いっちゃエ'89　サザンde '90
TBS系　PM11：45～AM1：10　出演：サザンオールスターズ
サザンの一年半ぶりのコンサートを横浜アリーナから生中継。平成2年発売のニューアルバムから新曲も披露するぞ。

深夜

●僕たちの懐しのメロディー(仮)
フジテレビ　深夜1：00～5：55
60年代後半から80年代前半まで、約100曲のVTRが登場。若者たちのための厳選された懐メロ特集。

●迎春映画劇場「アラスカ物語」
TBS　深夜1：20～
監督：堀川弘通　出演：北大路欣也

●不眠不休のデスマッチ　5時間10分笑えますか!?(仮)
日本テレビ　深夜1：30～6：40
出演：高田純次、ダウンタウン

'89視聴率ベスト10

1989年1月2日〜11月26日

一般に視聴率といわれるのは番組をどのくらいの世帯がみていたかを調査したもの。例えば関東地区では300世帯が調査の対象となっていて、そのうちの3世帯が見ていれば1%になる。右の表は今年放送された番組の最高視聴率をジャンル別にランキングしたもの。左の写真は映画1位の「トップガン」

DRAMA	ドラマ	
1	青春家族	44.2
2	純ちゃんの応援歌	44.0
3	春日局	39.2
3	和っこの金メダル	39.2
5	水戸黄門	34.1
6	教師びんびん物語II	31.0
7	翔んでる！平賀源内	26.8
8	火曜サスペンス劇場	26.5
9	土曜ワイド劇場	26.3
10	男と女のミステリー	25.4

CINEMA	映画	
1	トップガン	26.2
1	ビバリーヒルズ・コップ	26.2
3	ラストエンペラー	25.5
3	家族ゲーム	25.5
5	プラトーン	25.0
6	ランボー	24.2
6	ランボー3	24.2
6	インディ〜魔宮の伝説	24.2
9	男はつらいよ	23.5
10	プレデター	23.3

ANIMATION	アニメ	
1	サザエさんスペシャル	34.5
2	おそ松くん	24.6
3	サザエさん	22.8
4	ドラゴンボールZ	22.8
5	まんが日本昔ばなし	22.7
6	ドラえもん	20.9
7	キテレツ大百科	19.9
8	美味しんぼ	19.8
8	ドラゴンボール	19.8
10	ひみつのアッコちゃん	19.4

VARIETY	バラエティ	
1	なるほど！ザ春の祭典	31.4
2	ナイターの焦点	30.8
3	みなさんのおかげです	29.5
4	プロ野球珍・好プレー	29.4
5	クイズダービー	28.4
6	笑っていいとも増刊号	28.3
7	ものまね王座決定戦	27.8
8	報導アカデミー大賞	27.4
9	五木ひろし結婚披露宴	27.3
10	おめでとう巨人軍	27.1

1月1日(月)

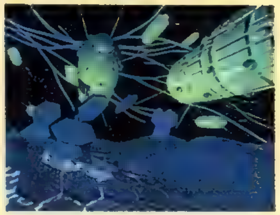
朝

●**火星への旅立ち〜人類の果敢な挑戦・火星有人飛行〜**
NHK総合　AM9：30〜10：40
1992年の国際宇宙年を契機に米ソは協力して本格的な火星探査に乗り出す。この調査は、火星へ人類を送り込む壮大な計画の第一歩となるのだ。CGと特撮技術を駆使して「火星有人飛行」の全貌が今、明かされる。

●**新春超ワイド爆笑バラエティ・お笑い極楽チャンネル**
テレビ東京系　AM11：30〜PM2：49
出演：井森美幸、鈴木保奈美、大竹まこと、コント赤信号、島田紳助、野沢直子、杉本彩、主修

●**驚異の小宇宙・人体のすべて1〜6**
NHK教育　PM1：00〜6：50
'89年の7月と9月にNHKスペシャルで放送した同番組のシリーズ6本を一挙に放送する。最新の技術を駆使したCGは必見！

昼



●**謹賀新年！志村・田代のよろしくどうぞ!!**
フジテレビ系　PM1：00〜2：25
出演：志村けん、田代まさし、桑野信義、森口博子、ゆうゆ、松本典子

●**新春・爆笑！ギャグバトル**
テレビ朝日系　PM1：30〜2：55

1月2日(火)

朝

●**キャプテン翼大会「明日に向かって走れ！」「世界大決戦!!Jr.ワールドカップ」**
テレビ東京系　AM6：30〜7：54
原作：高橋陽一
12月30日に続いて「キャプテン翼」の劇場用映画を放送する。ファミコンの「キャプテン翼2」も発売が決まったし、まとめ録りしておけば、あとできっと役に立つぞ！

●**女優勢揃い！新春世界超人スペシャル**
フジテレビ系　AM8：30〜11：45
司会：板東英二　リポーター：稲川淳二、高橋彩夏、早坂あきよ　ゲスト：小山明子、立花理佐、柏原芳恵

●**新伍・アッコの日本列島大爆笑**
TBS系　PM0：00〜1：54　出演：山城新伍、和田アキ子、丹波哲郎、山瀬まみ、森口博子、西村知美

●**たけしの花の平成・遊び人大賞!!**
テレビ朝日系　PM0：00〜1：55
司会：ビートたけし　ゲスト：大橋巨泉、加藤茶、黒鉄ヒロシ、芹沢信雄、武豊、井崎修五郎、他

昼

●**12時間ワイドドラマ「宮本武蔵」**

テレビ東京系　PM0：00〜11：52
出演：北大路欣也、村上弘明、賀来

1月3日(水)

朝

●**新春！サザエさん一家の楽しい楽しいお正月**
フジテレビ系　AM10：00〜11：45
20周年を迎えた「サザエさん」の名作、傑作、珍作がよみがえる。

●**テレビ探偵団　豪華版!!〜もっと見せろ！懐かし番組　怒りのリクエスト大会!!**
TBS系　PM0：00〜1：54　出演：三宅裕司、海老名泰孝、西田ひかる、関根勤、富田靖子、山瀬まみ

昼

●**新春ロードショー「北京の55日」**
テレビ東京系　PM2：00〜4：40
製作：サミュエル・ブロンストン
監督：ニコラス・レイ　出演：チャールトン・ヘストン、エバ・ガードナー、伊丹十三　'63年・米

●**新春時代劇スペシャル「新吾十番勝負」**

テレビ朝日系　PM6：00〜8：54

1月4日(木)

朝

●**冬休みスペシャル「ウルトラマン7つのナゾを追え！」**
TBS系　AM10：00〜11：24　司会：吉村明宏、長峰由紀　ゲスト：ゆうゆ、風見しんご、毒蝮三太夫
「ウルトラマンのエネルギーは、なぜ3分間しか持続しないのか？」そんなウルトラマンの物語にかくされた7つの謎を解明する。2日連続。（5日　AM10：00〜11：24）

●**懐かしのコント55号のなんでそうなるの!?(仮)**
日本テレビ系　PM0：00〜1：55
出演：萩本欽一、坂上二郎
昭和43年〜51年にかけて放送された「コント55号のなんでそうなるの!?」。市販ビデオの発売に先がけて、秘蔵のコントを一挙放送。

●**新春アニメスペシャル「アキラ」**

TBS系　PM1：30〜3：54　原作

夜

司会：西川きよし　出演：B－21スペシャル、ピンクの電話、ウッチャンナンチャン、圭修

●新春大型時代劇スペシャル「源義経」
TBS系　PM6：00～10：54　出演：東山紀之、沢口靖子、有森也実、光GENJI、松方弘樹、千葉真一
制作費6億円をかけた豪華キャスト、雄大なセット、そして迫力ある合戦シーンが見どころ。

●'90 新春スターかくし芸大会
フジテレビ系　PM6：35～10：18
出演：田原俊彦、近藤真彦、ビートたけし、堺正章、片岡鶴太郎、井森美幸、工藤静香、宮沢りえ
ラストを飾るのは田原俊彦のドラマ「愛と青春の旅立ち」

●新春スペシャル「破壊と創造の道」
テレビ朝日系　PM7：00～8：54
シルクロードの中心部、中央アジアの文化を、映画「敦煌」のヒロインを演じた中川安奈さんがリポート。かつて中央アジアの覇者として君臨していたジンギス・カンやチムールの足跡をたどるなど、シミュレーションゲーム・ファンのイマジネーションをふくらませてくれる。

深夜

●新春ミッドナイトシアター「ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ」
テレビ朝日　深夜0：15～3：59
監督：セルジオ・レオーネ　出演：ロバート・デ・ニーロ、ジェームズ・ウッズ　'84年・米

●鶴瓶・上岡パペポTV新春スペシャル
日本テレビ系　深夜0：25～2：25
出演：笑福亭鶴瓶、上岡龍太郎

●新春シネマシアター「キャバレー」
TBS　深夜0：45～　監督：角川春樹　出演：野村宏伸、鹿賀丈史、三原じゅん子　'86年・日本

●新春ロードショー「心を繋ぐ6ペンス」
テレビ東京　深夜2：40～5：05
監督：ジョージ・シドニー　原作：H・G・ウェルズ　主演：トミー・スチール　'67年・米

夜

千香子、田中健、伊藤かずえ

●時間ですよ新春スペシャル～梅の湯の結婚式はギャグでいっぱい
TBS系　PM6：00～8：54　出演：森光子、谷啓、篠ひろ子、藤井郁弥、柄本明、つみきみほ

●オールスターものまね爆笑紅白歌合戦
フジテレビ系　PM6：35～8：54
司会：所ジョージ、田代まさし、榊原郁恵　出演：ビジーフォー、清水アキラ、コロッケ、栗田貫一

●大型時代劇スペシャル「樅の木は残った」
日本テレビ系　PM8：03～11：24
出演：里見浩太郎、秋吉久美子、西郷輝彦、喜多嶋舞、佐藤慶

●新春なるほど！ザ・ワールド・スペシャル
フジテレビ系　PM9：00～10：54
リポーター：宮崎美子、三田寛子、出演：山田邦子、篠原勝之、三田村邦彦、矢崎滋、平幹二朗

●新春特別ロードショー「スウィートホーム」
テレビ朝日　PM9：02～11：04　監督・脚本：黒沢清　SFX総指揮：ディック・スミス　出演：宮本信子、山城新伍、NOKKO(レベッカ)
ゲームに詰まったら映画を見てみよう！なあんて、ストーリーが違うから無理かもね。

●輝く！日本イカ天大賞
TBS　PM11：15～深夜1：15　司会：三宅裕司、相原勇
これまでイカ天に出場した約400バンドの中から6つの部門賞と日本イカ天大賞が決定される。審査員にはおなじみのメンバーと豪華なゲストが予定されている。

深夜

●新春シネマシアター「宇宙からの脱出」
TBS　深夜1：20～　監督：ジョン・スタージェス　出演：グレゴリー・ペック、リチャード・クレンナ、ジーン・ハックマン　'69年・米

夜

出演：真田広之、佐久間良子、若山富三郎、風間杜夫、松原千明　他

●志村けんのバカ殿様スペシャル
フジテレビ系　PM6：35～8：54
遊び大好き、ちょっぴりエッチなバカ殿様が大活躍するおなじみシリーズの第10弾。

●テレビ史上初挑戦「赤道・北極大逆転スペシャル」
TBS系　PM7：00～8：54　司会：古舘伊知郎、楠田枝里子
北極の地で寒さに震える家族に、南国の開放的な暖かさをプレゼントし、南国で生活する家族に、まだ見たこともない雪や氷をプレゼントしたら……？　今まで誰も思いつかなかった、大胆な（とんでもない？）企画。

●必殺スペシャル・新春「仕事人、暗殺剣と闘う！」
テレビ朝日系　PM9：03～11：54
出演：藤田まこと、鮎川いずみ、村上弘明、原田大二郎、片岡孝夫
中村主水（藤田まこと）に持ちあがった転職の話。主水は奉行所をやめて浪士組に……？

●緑の時代へ～EXPO'90からの誘い
NHK総合　AM9：35　10：15
開幕を3か月後にひかえた"国際花と緑の博覧会"その進行状況を紹介する。今世紀最後の万博は、どんなメッセージを送ろうとしているのか。

●正月超大作ベスト・セレクション「誰が為に鐘は鳴る」
NHK衛星②　PM10：00～深夜0：10　監督：サム・ウッド　出演：ゲーリー・クーパー　'42年・米
文豪アーネスト・ヘミングウェイの代表作を映画化。映画史に残る名作

深夜

●映画「聖女伝説」
フジテレビ　深夜0：35～2：59
監督：村上透　出演：郷ひろみ、小野みゆき、岩城滉一　'85年・日
刑務所から出所した男が、あらゆる手段をこうじてアウトローの世界でのし上がっていく姿を描く。

●新春ミッドナイトシアター「ニンジャ」
テレビ朝日　深夜1：55～3：50
監督：サム・ファーステンバーグ
主演：ショー・コスギ　'83年・米

●新春シネマシアター「地球最後の日」
TBS系　深夜3：50～5：20　監督：ルドルフ・マテ　出演：リチャード・デア　'51年・米

昼

・監督：大友克洋　声：岩田光央、佐々木望、小山茉美　'88年・日
近未来の東京。極秘プロジェクトにより開発された超能力"アキラ"をめぐる壮大な戦いを描く。アドベンチャー・ゲームにも移植された人気コミックの劇場版。

●大草原の小さな家「わが家の思い出」
NHK総合　PM4：45～6：00
感謝祭の夜、ローラの思い出から、今までインガルス一家に起こったできごとが話題となる。一家がウォルナットグローブに移り住んだ頃を、ローラの回想で描く。2日連続。（5日　PM4：55～6：00）

夜

●新春・世界まるごとHOWマッチスペシャル
TBS系　PM7：00～8：51　司会：大橋巨泉　アシスタント：西村知江子　出演：石坂浩二、ビートたけし

●木曜洋画劇場特別企画「神々の風車」
テレビ東京系　PM8：02～10：48
原作・製作総指揮：シドニー・シェルダン　監督：リー・フィリップス　出演：ジャクリーン・スミス、ロバート・ワグナー　'88年・米

●ムツゴロウとゆかいな仲間たち、愛の新春スペシャル
フジテレビ系　PM9：00～10：48
出演：畑正憲
今回の主人公は、キタキツネの赤ちゃん"キックとクック"。子ギツネの成長記録を放送する。

●正月超大作ベスト・セレクション「アラビアのロレンス」
NHK衛星2　PM10：00～深夜1：23　監督：デヴィット・リーン　出演：ピーター・オトゥール　'62年・英

●世紀末エンターティメントスペシャル「笑い者でいこう!!」
テレビ朝日　PM11：30～深夜0：30
出演：B－21スペシャル、ダウンタウン、野沢直子、山瀬まみ、他

深夜

●新春ミッドナイトシアター「銀河伝説クルール」
テレビ朝日　深夜2：30～4：27
監督：ピーター・イエーツ　出演：ケン・マーシャル、リセット・アンソニー　'83年・米

●映画「ビッグ・マグナム黒岩先生」
フジテレビ　深夜3：00～4：58
監督：山口和彦　原作：新田たつお　出演：横山やすし、西川のりお、白都真理、渡辺裕之、'85年・日

放送内容・時間は局の都合により変更される場合があります

★画期的ロック実践マガジン

バンドやろうぜ®

MAGAZINE FOR ALL ROCK KIDS!

FEBRUARY 1990 2

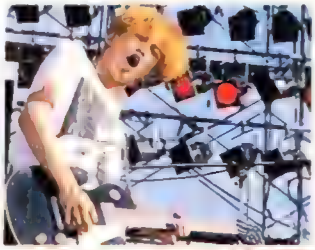
400YEN

12月27日発売

全国の書店、楽器店でお買い求めください。

史上最多!! メンボ 2200人

アンジー
レピッシュ
GEN
BAKU
etc



ミュージシャンの楽器
J(S)W&筋肉少女帯

実戦2大特集

完全図解
ギター基礎奏法講座
プロの㊙テクを公開

ステージトラブル解消法

バンドブームの今後を占う
'80年代日本のロック大総括

ミュージシャンが選ぶ今年の10大ニュース

ロッカーの靴大研究

X さらに徹底分析

保存版 ボーカリスト・ファイル'90
日本のロック・ボーカリスト21人の完全データ・ファイル

1月号発売中・400YEN

特集 ロッカーに贈る X'masプレゼント集

ステージ・トラブル解消法

特選楽器ショップガイド

ミュージシャンの楽器 UNICORN
至高の茶のみ話

LÄ-PPISCH
爆発!徹底分析

X

JICC出版局☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET

明けましておめでとう!!

イエーイ!21世紀まであと10年だぜーっ!もうなんか未来なんだよなー。でもちっとも変わんないことだってある!うん。今年は恋するもんねー。いーえ、いまのはひとりごと。さて、今号はちょっと少なめだけどマネーゲームIIからスタート。株の勉強でもして。それでバルダーダッシュはおすすめのパズルアクション。タイタンもちょっと変わったゲーム。それからキャプ翼情報もあります!それでは今年もうまうま!

ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡 ——— 178
バルダーダッシュ ——— 179
タイタン ——— 180
ドラえもん ——— 180
キャプテン翼2 ——— 181
NEWファミコン地獄耳 ——— 181

／ソフエル／12月20日発売／¥5900

THE MONEY GAME II

ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡

NEW SOFT STREET

ソフエルから株式シミュレーションゲームの第2弾が登場する。この「ザ・マネーゲームII」、実際の株式市場をリアルに再現するのではなく、コンパクトにまとめてあるんだ。だから、株に詳しくない人にも取っつき易くなっている。財テクブームも冷めやらぬ今、この種のゲームをやったことがない人は1度やってみても良いのではないかな？

株式シミュレートアドベンチャー

兜町に奇跡を起こせ!!

このゲームは株式市場を舞台とした株式シュミレーションゲームだ。ゲーム中では、一定期間にお金を増やしたり、トレーディング勝負で勝つことが目的となる。また、情報収集はコマンド選択で行うとか、ゲーム前のオープニング画面など、アドベンチャー的要素も加味されているんだ。プレイは長丁場になってしまうけど、もちろんパスワードによるコンティニューもできるし、ターボファイルにも対応しているから安心だ

←水那瀬の事務所。ここで株の売買を行ったりするんだ。机の上の時計、パソコンなどをカーソルで指して行動を決めるんだよ

←これが株式市場の状況を見る画面だ。前日比を毎日チェックして株の動きを把握しろ。今日は値が上がっても明日は分からないぞ

登場人物たち

←これがこのゲームの主人公「水那瀬明」だ。普段はボーッとしてるけど、いざ株のことになるとその手腕を遺憾なく発揮するやり手だ

→近所の喫茶店に務めている「夕香」ちゃん。時々、水那瀬のオフィスをのぞきにきてるんだけど、水那瀬に気があるのかしら……

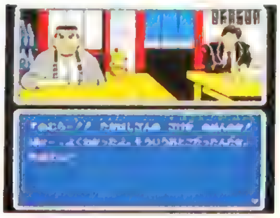
←新聞記者の「小日向」。彼はかなり役に立つ情報を提供してくれるから、まめに出向いて話を聞かなきゃいけないぞ

物語は2章仕立て。君はマネーゲームに生き残れるか？

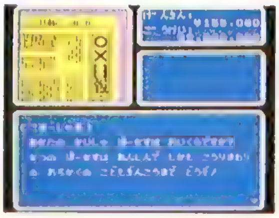
凄腕ディーラー壬生とのタイマン勝負だ!!

このゲームは2章から成っていて、それぞれに目的がある。第1章はある老人に頼まれて、1ヵ月の間に老人から受け取った200万円を1千万円にしなければならない。新聞記者小日向からの情報、居酒屋での会話から株の動きを読み、うまくお金を動かさなくちゃいけない。なんとか1千万円を作ることができたら今度は第2章に突入だ。第2章では、ある巨大プロジェクトへの参入権をめぐって、天才ディーラー壬生とのトレーディング合戦を繰り広げることになる。期間は3ヵ月だから、かなりの長期戦だ。しかも第1章と違って、相手がいるから緊迫したゲーム展開になるぞ。また、情報量も第1章よりずっと多くなっている。だから第1章は小手調べでゲームに慣れる章、第2章からがマネーゲームの本番といったところだ。頭脳と勘を総動員して壬生を叩きのめすのは君だ

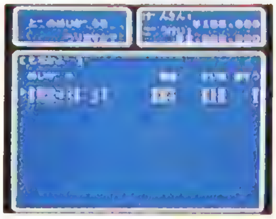
←ある日、一人の老人が水那瀬に、一ヵ月に2百万円を一千万円にして欲しいと訴える。ここは一丁、引き受けてやるか



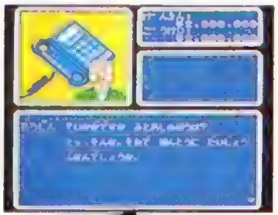
→酒の席ともなれば、普段は口の固い連中も思わず情報をくれることだってある。だから、この居酒屋「大虎」はまめにチェックするべし



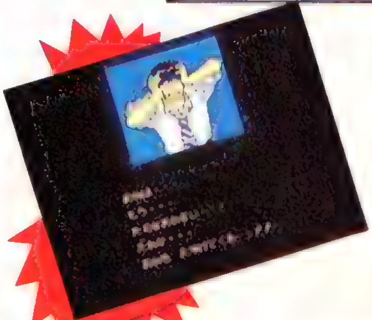
←毎日、株式新聞をチェックするのは基本中の基本。ここで当面の市場の状態を知っておかなくちゃ後で泣く目に遭っちゃうぞ



←しめしめ、買った株の値が上がっている。でも、調子に乗ってのんきに構えていると痛い目に会うから、売り時はちゃんと見極めろ



→ホラホラ、最初の2百万円からちっとも増えてないじゃないか。あんまり老人を心配させるのはよくないぞ。人の金は大事に使え



←期限までにお金を増やせなかったり破産すると、ご覧の通りの情無き姿に

©1989ソフエル

データイースト　3月23日発売／¥4900（税抜き）

NEW SOFT STREET

BOULDER DASH
バルダーダッシュ

データイーストからアクションパズルゲームが発売される。この「バルダーダッシュ」穴を掘ったり、岩を落としたりと、ちょうど「ディグダグ」にパズル要素を加えた様なゲームになっている。

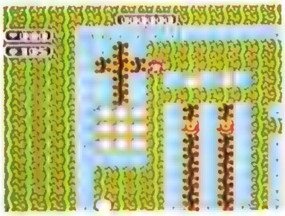
掘って掘って掘りまくるパズルアクション

→ダイヤを規定数集めるとドアが開く。入ればステージクリアだ　やったネ

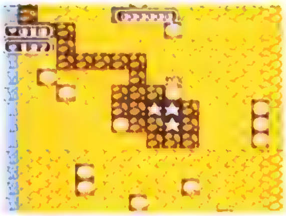
→これがマップ画面。ここでステージセレクトなどをするんだ

ダイヤを集めろ！　敵には岩を見舞ってやれ！

このゲーム、ステージを掘り進んでいき、規定数のダイヤを集めてゴールに入れば面クリアなんだけど、言うほど簡単じゃないんだ。クリアさせまいとおジャマな敵キャラが襲いかかってくるぞ。敵を倒すには頭の上に岩を落とせばいいんだ。でも調子に乗って落としまくると自分が下敷きになったり、道をふさがれて脱出不可能になってしまったりするから、そこは慎重に掘っていこう。



←敵はやっつけるとこの様にダイヤ9個に変わる。面の中にはダイヤが無い面かあるから、そんな時には敵をやっつけてダイヤにしないとクリアできないぞ



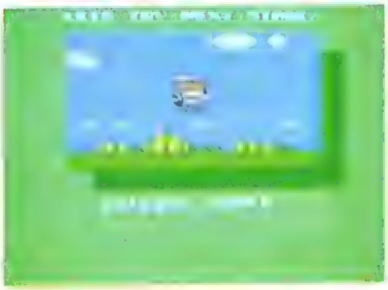
←岩につぶされると、ご覧の通りあえなく死んじゃう。掘り方もよく考えないと自分がハマッちゃうから御用心。もちろん、敵に当たっても死んじゃうからネ

ダイヤを求めてロックフォードは世界中を掘り進んでいくのさ

おれは花の突貫工事野郎　おれに掘れないモノはない！

主人公ロックフォードの活躍する世界は全部で6つ。それぞれが4つのステージから成っている。その4つはどれからでも始められるけど、全部をクリアしなくっちゃ次の世界へは進めないぞ。

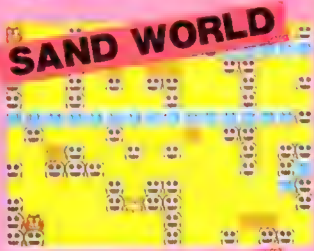
24ものステージを一気にクリアするのはつらいなという人はご安心を。それぞれの世界ごとにちゃんとパスワードでコンティニューできる様になっているから、じっくり腰を据えて遊べるよ。



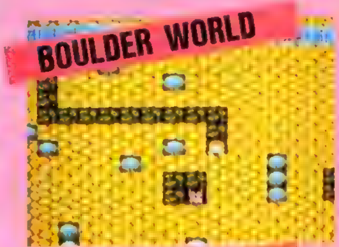
→ワールドごとにデモ画面が入るよ

こーんなワールド

6つの世界は氷の面あり、海の面ありと様々だ。世界が変わると掘るのも土だけじゃなく氷や砂になるし、岩もモアイやがい骨など面に合わせたグラフィックになる。ここに挙げた以外に遺跡の面があるよ。



←砂の世界だ。サソリはいるし、がい骨はゴロゴロしてるし、回りは流砂だし、何だか死の世界って感じだ



←一番最初の面。普通の地下面だ。ここでこれから先の面に備えて操作や岩の落下のタイミングなどに慣れておこう

←おおっ、イースター島だけじゃ飽き足らず海底にまでモアイのお目見えだ。細胞は増殖しまくってもう大変だぜ

←ここじゃ氷を掘っていくんだ。敵もペンギンなどが出てくるよ。寒い世界でもダイヤのためなら出向くのです

←火山の面。見わたす限りマグマの世界。しかし、こんな場所も平気で掘るとは、一体この人は何者なんでしょネ？

©DATA EAST CORP.

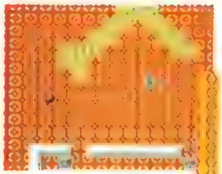
タイタン

■ソフエル　■価格未定
■発売日未定　■カセット

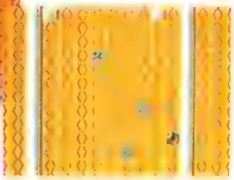
「テトリス」の影響を受けて、外国製のシンプルなゲームが大流行！

その代表格、「タイタン」がファミコン化される。

「タイタン」はパッと見は、ごく普通のブロック崩しに見える。だが、単に左右の自機操作で弾(？)の方向を決めるのではない。上下左右の操作が可能。つまり弾(？)を360°どこにでも飛ばせるわけね。

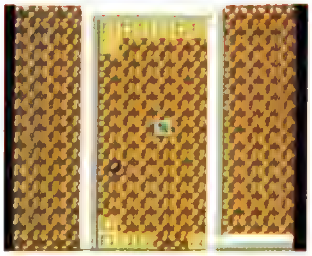


→高速スクロールが売り物だ

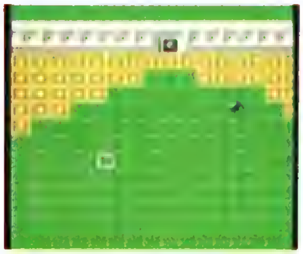


←面数はとにかく、とにかく多い

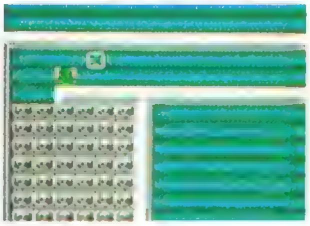
高速！ 8方向！ 新タイプブロック崩しだ



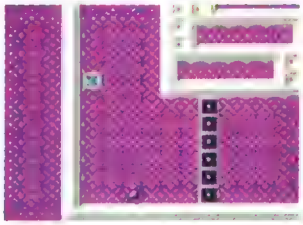
←元々はパソコンで多機種に移植されまくっていた人気ゲーム。[illegible]あり[illegible]、[illegible]M[illegible]タウンズにも移植されたりしたのだ



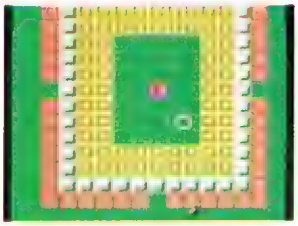
←ボールはどこへでもとんでいく。つまり、どの方向へでもスクロールするってことだ。体を使って、頭を使って、かんばってクリアできん



↑近未来的ムードなのだぜっ



↑迷路風のところもあるのだ



↑ファミコン版オリジナル面も

そしてさらに、壊すべきブロックは迷路のように配置されていたり、"あること"をしないと絶対壊せなくなってたりする。そこで、カーソルを使って、ちょっと面に細工をほどこしてクリア！

「タイタン」はブロック崩しに、見事なまでにパズルの要素をドッキング。戦略性の高い、新しいタイプのアクションゲームに仕上がっている。シンプルなのに、奥が深い……あの世界がまた

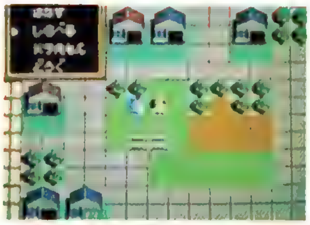
ドラえもん―机の中の冒険―

■エポック社　■価格未定
■発売日未定　■カセット

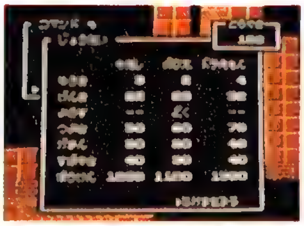
ある日突然、キミの机の引き出しからとび出してきたドラえもんと一緒に、仲間を探し、アイテムを見つけて、過去の日本を支配しようとしている「ギガゾンビ」をタイムマシンにのって倒しに行く。

ゲーム出身じゃないのに、ゲームにぴったりなキャラクターといえばドラえもん。今回はRPGになって過去の世界を冒険するんだ。今まで公開された全11作の映画「ドラえもん」

ドラえもんがRPGにチャレンジだ

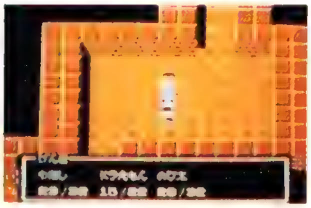


↑画面は見下ろし型のフィールド



↑コマンド入力でゲームが展開

↑仲間を早くさがさなくっちゃっ



↑ダンジョンもあるようだね

↑戦闘時にはアイテムが使える

↑イベントも楽しみだねえ

シリーズでドラえもんたちが冒険をくりひろげた世界が今回のバックグラウンド。まずはタイムマシンとキミとドラえもんだけでちょっとさみしいけどスタートだ。

ドラえもんのアイテムをフル活用して、時には巨大なモンスターたちをたおしながら進んでいかなくっちゃならない。早くスネ夫やジャイアン、それに映画のときにがんばってくれた仲間たちを見つけて協力を得るんだ。タイムマシンとか便利な道具とかユカイな仲間たちなど、RPGにすると楽しそうな題材がどう料理されているか期待しよう。

©光栄　©PONYCANYON

キャプテン翼II

■テクモ　■未定
■未定　■カセット

大人気、キャプテン翼、待望の続編登場！

コマンド入力によるゲーム進行と、迫力のアニメシーンで、ゲームファンのド肝を抜いた「キャプテン翼」。来年（夏ごろか？）いよいよその続編が出る。

「キャプテン翼II」～スーパーストライカー～だ。今回の新作は容量も増えて３Mに。デッカイ。

ゲームストーリーはテクモの完全オリジナル。前作のエンディングで、翼はロベルトとともにブラジルへ渡っていた。それから３年後…が今回のお話である。

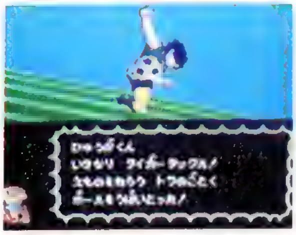
ブラジル、「サンパウロＦＣ」ユースで、活躍する翼。その頃、西ドイツ「ハンブルガーＳＶ」ユースでは若林が、日本高校サッカー界では日向や岬、若島津らが活躍している。そんな背景があってゲームがスタートだ。

ゲームシステムは前作と基本的にはいっしょ。ただし、パスの種類が増えたり、ディフェンスの幅が広がったり、とより実際の試合感覚に近づけているのは特筆ものだ。必殺シュートや、シネマディスプレイもさらに強化されたという。

見て、やって楽しい「キャプテン翼II」。再びゲーム界に喝を入れるか？

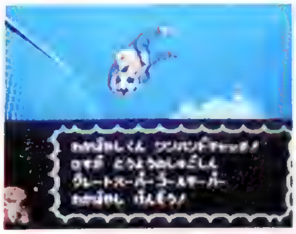
←翼か、若林か、岬か、日向か、また君たちの前に[illegible]としている”

←今回は、翼たちが高校生に[illegible]

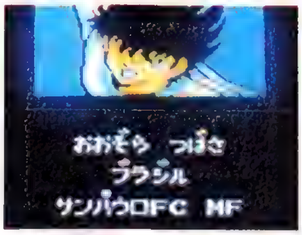

↑斜めのカメラアングルが、スピードと迫力と鋭さを出している。そのレベルは前作を凌ぐほどだ

↑日本高校サッカー界の頂点に立つ男日向。以前より野性味は薄れて大人びたが、その心の内は今でも変わらず！

↑[illegible]ているゴールのネットは[illegible]ことがないという、ウルトラゴールキーパー若林登場！


↑リアルに描かれた背景が一層現実感を増してくれる。関係ないが、アナウンサーの彼もかわりなく元気だぞ

↑その優しい顔からは想像もつかないパワーを持つ岬、[illegible]再び！



↑[illegible]ブラジルのサンパウロFCで活躍している。[illegible]

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

来年、なぜかディスクシステム復権

諸君！　ついに1990年代が幕を開けようとしておる。新たなる時代、ファミコンからスーパーファミコンへ、ゲーム業界も激動の時を迎えようとしているのだ。わたしは、志も新たに、ゲーム業界の発展のためにこの身をささげんとの所存である。

はい、来年もマイク氏とコンビを組まなければならないことを嘆いているジョイです。でもって今回のテーマは当然のことながら来年の展望やいかに……ですね。

うむ、ま、ありてーに言ってしまえばスーパーファミコンネタっつーところだが、わたしはあえて忘れ去られつつあるディスクシステムに関する話題をつっこんでみようと思う。

へぇ……ディスクシステムねぇ。ほとんどゲームボーイやスーパーファミコンの影に隠れてしまったって感じだけど……。

ま、任天堂の多角的ゲーム戦略の中で今イチそのポジションの定まらない存在ではある。が、しかし、年開け早々に任天堂がディスクシステムのプロモーションに、大々的に力を入れてくるという説もある。さらに、糸井重里氏ひきいるＡＥＰが複数のディスクシステム用ソフトの開発に乗り出すかも……という噂も……。

そうね、鳴り物いりでスタートさせただけに、スーパーファミコン登場までに何とかオチをつけて欲しいってのがユーザー側の本音だよね。あの、マリオブラザーズ永谷園バージョン路線の展開なんかも、もっとありそうね。

さらに、これはほとんど噂の噂程度のネタだが、ディスクシステムの仕様を完全にオープンにするという話もちらほら。そうなると誰もが自由にディスクソフトを作って売ることができるようになる。今、アングラで出回っているＨソフトなんかも含めてな。

そ、それはすごい！　そうなるとディスクソフト市場はゲームデザイナーの登竜門となるかも……これ、実現して欲しい!!　ねっ。

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月				
15日	C	フリップル	タイトー	¥3900
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
15日	C	トップガンデュアルファイターズ	コナミ	¥6000
15日	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
15日	C	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
15日	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
15日	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
15日	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
18日	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
18日	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
19日	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
19日	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
19日	C	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800
20日	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
21日	C	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
22日	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
22日	C	悪魔城伝説	コナミ	¥6500
22日	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
22日	C	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800
22日	C	バットマン	サン電子	¥6200
23日	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
23日	C	東風	ナツメ	¥5800
25日	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
27日	C	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
1月				
5日	C	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	¥6980
6日	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
10日	C	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680
26日	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800
2月				
2日	C	キャテラック	ヘクト	未定
3日	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800
11日	C	ドラゴンクエストIV	エニックス	¥8500
23日	C	テッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800
下旬	C	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500
	C	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
	C	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
3月				
2日	C	ヘビーバレル	データイースト	未定
23日	C	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900
23日	C	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン	¥6800
中旬	C	どんどこどん	タイトー	¥5900(予)
中旬	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
下旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	未定
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	女神転生II	ナムコ	未定
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	未定
	C	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
4月				
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
上旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
中旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ゴーストバスターズII	ハル研究所	未定
	C	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500(予)
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	¥6500
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
	C	ファイアーエンブレム	任天堂	未定
5月				
下旬	C	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
下旬	C	熱血高校ドッヂボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ファイナルミッション	ナツメ	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥5900(予)
	C	モアイくん	コナミ	未定
	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	ミスタープロ野球	アスミック	未定
	C	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートII	ヘクト	未定
	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月8日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月15日	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月22日	キューピリオン	セタ	¥2980
12月22日	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3500※
12月22日	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※
12月27日	てけてけ!アスミッくんワールド	アスミック	¥3090※
12月29日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000※
12月下旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※
1月12日	ヒーロー集合!!ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※
1月27日	ソーラーストライカー	任天堂	未定
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
2月下旬	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月下旬	デスボール	ケムコ	¥2980※
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
2月	ワールドボーリング	アテナ	¥3090※
2月	バットマン	サン電子	未定
3月中旬	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
3月	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
3月	フリップル	タイトー	¥3090※
3月	スペースインベーダー	タイトー	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	ドキドキペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月	クォース	コナミ	未定
3月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
4月下旬	パズルロード	ビック東海	未定
来春	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
来春	あやかしの城	セタ	未定
来春	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
来春	コスモタンク	アトラス	未定
来春	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
4月	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
来春	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
未定	[illegible]戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ギャザーズ	ビック東海	未定
未定	ドラゴンスレイヤーI	エポック社	未定
未定	クイックス	任天堂	未定
未定	ラストミッション	バップ	未定
未定	四川省	アイレム	未定
未定	ビッグファイト	バリエ	未定
未定	SDルパン三世	バンプレスト	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月15日	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
12月20日	これがプロ野球'89	インテック	¥5800
12月21日	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	¥7800
12月下旬	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月下旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月22日	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5800
12月22日	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月23日	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
12月23日	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月27日	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600
1月中旬	アトミックロボキッド	UPL	¥6700
1月中旬	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
1月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月16日	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	ブロディア	ハゾソン	¥4500
2月上旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600(予)
2月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
2月	初段一直線	ホームデータ	未定
2月	北斗の女(CD-ROM)	ナグザット	未定
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月23日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月30日	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月上旬	倉庫番WORLD	メディアリングス	¥5400
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
3月	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900(予)
3月	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
3月	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
3月	ファイナルゾーンII	日本テレネット	未定
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
4月6日	キックボール	メサイヤ	未定
4月6日	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	未定
4月	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	ダウンロード	NECアベニュー	未定
来春	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベヌュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファウター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	デビルクラッシュ	ナズザット	未定
未定	サイコチェイサー	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	未定
未定	タイムクルーズ	フェイス	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月15日	Herog ZWei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	¥6800
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	¥8500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月23日	カース	マイクロネット	¥6800
1月	ズーム	セガ	¥5500
2月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
2月	TEL TELまあじゃん	サン電子	未定
2月	ソーサリアン	セガ	¥7000
2月	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
2月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
3月	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
3月	ウルトラマン	セガ	¥6000
3月	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000
3月	TEL TELスタジアム		¥6500
4月	パトレイバー	セガ	¥6000
4月	ドリームアイランド	セガ	¥6000
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	火激	ホットビィ	未定
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	サイバーボール	セガ	未定
5月	インセクターX	ホットビィ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ラスタンII	タイトー	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E-SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定

※前号新作スケジュール表でPCエンジンソフト「Mr.HELIの大冒険」が「MR.HELI」、「最後の忍道」が「最後の忍者」との誤記がありました。関係者の方々に御迷惑をお掛けしましたことをお詫びいたします。

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ソフエルのゲームボーイ参入が決定。人気カードゲーム「モンスターメーカー」のソフト化で、移動、戦闘、イベントのすべてがカードによって進行する、カードRPGです。

●アイレムより12月22日に発売予定だった「イメージファイト」が急きょ発売延期になり、今のところ発売日は未定。

●前号のソフト展示会レポートで紹介したハドソンのRPG「魔神英雄伝ワタル〜外伝〜」の発売が正式決定した。2メガ、バッテリーバックアップ付で¥6500、3月23日発売の予定だ。

●一時、発売未定となっていたコナミの「SUPER魂斗羅」は、2月中の発売がほぼ確定。

●アーケード版、パソコン版では、すでにおなじみの「上海II」がPCエンジンに登場。基本システムは、前作「上海」と同じ、牌の積み方のヴァリエーションがユニークなのだ。

●NECアベニューからは新タイトルが2つ。「ヘルファイヤー」はアーケードゲームからの移植。多方向攻撃可能な武器選択システムが特徴の横スクロールシューティングゲーム。「スペースファンタジーゾーン」はNECアベニューのオリジナル。「ファンタジーゾーン」のキャラ、オパオパとお買い物パワーアップシステムを使用した3Dタイプのスペースシューティングゲームになる。

●次号は新ウィズ小説の文庫本が一冊（すごい！）と超巨大マップの２大ふろく。

ファミコン必勝本 次号新春特別企画号Vol.2は 1月6日 土曜日発売！ 予価370円（税込）

小説文庫版 ワードナの逆襲 ウィザードリィシナリオ#4より

巨大マップ 悪魔城伝説 完全必勝法

●超人気ゲームの徹底解説も大増ページでせまります！究極のテトリス解説も！

ファミスタ'90／がんばれゴエモン外伝／双截龍II

★新春特別企画の次号は北枕獲、長谷川並一の書き下し小説やファンタジーコミックも掲載!!超ボリュームの増大ページ！お見のがしなく。

CALENDER 12月15日➡1月5日

12/15(金)	ファミコン必勝本Vol.1発売 Ⓒフリップル（タイトー）発売 Ⓒアババドックス（ナツメ）発売 Ⓒかってにシロクマ（CBSソニー）発売 Ⓒトップガンデュアルファイターズ（コナミ）発売 Ⓒファミコン野球盤（エポック社）発売 Ⓒピンボールクエスト（ジャレコ）発売 Ⓒ激闘スタジアム!!（テクモ）発売 Ⓒ神仙伝（アイレム）発売 GB 魔界塔士SA・GA（スクウェア）発売 PC PC原人（ハドソン）発売 MD Herog Zwei（セガ）発売
16(土)	MD ヴァーミリオン（セガ）発売
17(日)	
18(月)	ⒸI LOVE ソフトボール（ココナッツジャパン）発売 Ⓒおそ松くん（バンダイ）発売
19(火)	Ⓒエモやんの10倍プロ野球（ヘクト）発売 Ⓒクォーターバックスクランブル（ポニーキャニオン）発売 Ⓒファミスタ'90（ナムコ）発売 GB 将棋（ポニーキャニオン）発売
20(水)	Ⓒザ・マネーゲームII（ソフエル）発売
21(木)	Ⓒザ・ロード・オブ・キング（ジャレコ）発売 PC イースI・II（ハドソン）発売
22(金)	ⒸTMネットワーク LIVE IN POWER BOWL（エピックソニーレコード）発売 Ⓒ悪魔城伝説（コナミ）発売 Ⓒ双截龍II（テクノスジャパン）発売 Ⓒイメージファイト（アイレム）発売 Ⓒマッピーキッズ（ナムコ）発売 Ⓒバットマン（サン電子）発売 GB キュービリオン（セタ）発売 GB 海戦ゲーム Navy Blue（ユース）発売 PC レッドアラート（日本テレネット）発売 PC コズミックファンタジー（日本テレネット）発売 PC ヘビーユニット（タイトー）発売 PC ナイトライダースペシャル（パックインビデオ）発売 PC 弁慶外伝（サン電子）発売
23(土)	Ⓒヘラクレスの栄光II（データイースト）発売 Ⓒ東風（ナツメ）発売 PC ROM ROMスタジアム（メサイア）発売 PC F1トリプルバトル（ヒューマン）発売 MD ゴールデンアックス（セガ）発売 MD カース（マイクロネット）発売
24(日)	
25(月)	Ⓒ名門多古西応援団（アスミック）発売
26(火)	
27(水)	Ⓒスーパーラグビー（T.S.S）発売 PC ヴォルフィード（タイトー）発売
28(木)	
29(金)	GB 平安京エイリアン（メルダック）発売
30(土)	
31(日)	
1/1(月)	
2(火)	
3(水)	
4(木)	
5(金)	Ⓒがんばれゴエモン外伝（コナミ）発売

AFTER THE GAME

●さて、いよいよ'90年代のスタートです。テクノロジーはさらに進歩するだろうし、メディアも大きく変わって当然。必本も行き着くとこまでいっちゃいますね。（井）

●'80年代も終わりか。淋しいな。大晦日、ボクは泣くかもしれない。そう言ってて結局泣かなかったりするんだぜ。ああ、そんなことより、一年の御愛読に感謝。（ヒラ坊）

●今年6月に生まれた姪に初めて会いました。聞くところによると、初めて姪を見た人は一様にほめる所を探すために苦労するそうです。叔父さんは不憫です。（高城）

●やっと増刊の「PCエンジンクラブ」が終ったと思ったら、今度は「タイレル辻の初級コンピュータ用語入門講座」。お正月まで、がんばろうね、辻社長っ！（ハルク）

●「遊遊記」はもうクリアしましたか？ 12月24日予定で、「遊遊記必勝ガイドブック」が発売されます。手塚一郎くんと私からのクリスマスプレゼントです。（マッキー）

●忙しい時は目の前の仕事をいくら片付けても井戸水のように次の仕事がわいてくる。なぜかといえば時間は進んでいるからだ。ドラえもんのような奴がいればなあ。（根本）

ファミコン必勝本
1990年1月5日号
Vol.1

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621（東京）
06-204-1966（大阪）
052-201-4181（名古屋）
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所
ⒸJICC出版局1990 雑誌コード 27801-1/5
Printed in Japan

●本紙掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。Ⓒ1989 NINTENDO

12月23日(土)発売! 価格6,200円(税別)

試合の結果を左右するのが打率や防御率だけなんて、古い古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、その選手たちがゲームを経験するたびに成長していくとしたら……。それだけで試合は予断を許さないスリリングな展開になることは間違いない。球団数は12、その他自分だけのオリジナルチームも2チーム編成可能のエディットモード機能付。ゲームの途中で入るイベントが絶妙のタイミングで間を取ってくれたり、実戦さながらの野球ゲーム"ロムロムスタジアム"で冬も野球から離れられない。

超大作
SF RPG **ソル・ビアンカ2月下旬発売予定**

オリジナルアニメビデオ、オリジナルCD等も発売決定!

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO

消せない、消せます！消せるとき、消せれば、消そう。

FLIPULL™
AN EXCITING CUBE GAME
フリップル

12月15日発売予定●価格3,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
上記の価格には、消費税は含まれておりません

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1989

ファミコン必勝本
1月5日号
1990年1月5日発行
第5巻第1号（通巻86号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 350円（本体340円）

©JICC出版局 1990
印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-1/5